



**NILAI AMAE DAN OMOIYARI YANG TERKANDUNG
DALAM MANGA “*SHIJOU SAIKYOU NO DESHI : KENICHI*”
KARYA MATSUENA SHUN**

『「史上最強の弟子ケンイチ」の漫画にある甘えと思いやりの
分析』

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Skripsi
Program Strata I dalam Ilmu Sastra Jepang

Oleh:
Wahyu Prihartanto
NIM 13050112130030

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2018**

**NILAI AMAE DAN OMOIYARI YANG TERKANDUNG
DALAM MANGA “*SHIJOU SAIKYOU NO DESHI : KENICHI*”
KARYA MATSUENA SHUN**

『「史上最強の弟子ケンイチ」の漫画にある甘えと思いやりの
分析』

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Skripsi
Program Strata I dalam Ilmu Sastra Jepang

Oleh:
Wahyu Prihartanto
NIM 13050112130030

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiarisi atau penjiplakan.

Semarang, 2 Januari 2018

Penulis,

Wahyu Prihartanto

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui

Dosen Pembimbing

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

NIP 197407222014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Nilai *Amae* dan *Omoiyari* yang terkandung dalam *manga Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi* karya Matsueno Shun” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Pada Hari Selasa Tanggal : 2 Januari 2018

Tim Penguji Skripsi

Ketua

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197407222014092001

Anggota I

Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum.

NIK. 19780616012015011024

Anggota II

Nur Hastuti, S.S., M.Hum.

NIK. 19810401012015012025

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Dr. Redyanto Noor, M.Hum

NIP. 195903071986031002

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.” (Q.S. Al-Baqarah: 286)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.” (Q.S. Al-Insyirah: 6)

*“Tanpa keyakinan kuat, seseorang akan selalu gagal.”
(Malcolm X)*

“Kesuksesan bukan tentang seberapa banyak uang yang kamu hasilkan, tetapi seberapa besar kamu bisa membawa perubahan untuk hidup orang lain.” (Michelle Obama)

“Orang yang berdo’a tanpa beramal, sama halnya pemanah tanpa busur.” (Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang penulis cintai dan sayangi yakni kepada Pak Samsodin dan Bu Sarinah selaku orang tua penulis, dan juga kepada adik-adik penulis yang penulis sayangi yakni Akhmad Fikri Yahya dan Siti Mulyaningsih. Terimakasih telah memberikan kasih sayang, semangat, dukungan, dan do'a kepada penulis.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang maha pengasih dan penyayang. Karena berkat karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Nilai *Amae* dan *Omoiyari* yang terkandung dalam *manga Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi* karya Matsueno Shun” sebagai syarat kelulusan dan meraih gelar Sarjana Humaniora di Universitas Diponegoro Semarang. Namun, berkat bimbingan dari dosen pembimbing, maka kesulitan-kesulitan tersebut dapat teratasi.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Redyanto Noor, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Ibu Elizabeth Ika Hesti, ANR, S.S., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
3. Ibu Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih untuk waktu, arahan dan bimbingannya selama penulisan skripsi ini.
4. Ibu S.I. Trahutami, S.S., M.Hum., selaku Dosen Wali Akademik Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.

5. Seluruh Dosen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
6. Seluruh staf perpustakaan dan karyawan Jurusan Sastra Jepang yang telah memberikan bantuan dan kemudahan bagi penulis selama masa perkuliahan.
7. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril dan materil, dan juga kedua adik-adikku tersayang, yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan semangat. Terimakasih untuk semua yang kalian berikan selama ini.
8. Untuk Eka Karin Saputri, terimakasih telah memberikan waktumu yang berharga untuk menghilangkan penatku. Terimakasih untuk semangat yang selalu kau berikan disaat aku tak lagi ingin mengerjakan penelitian ini. Terima kasih untuk semuanya.
9. Sahabat-sahabatku yang selalu membantu dan memberikan semangat, Rizqi, Amel, Febri, Hendra, Irhas, Alex, Andi, Nila, Nungki, Septi, Alif, Istika, dan teman lainnya yang tidak dapat penulis sebut satu-satu. Terimakasih sudah mau selalu direpotkan atas segala keluh kesah yang selalu kutumpahkan pada kalian serta dukungan-dukungan kalian kepada penulis selama ini.
10. Teman- teman JOMEKS yang selalu memberikan warna selama masa-masa berkuliah.
11. Seluruh teman-teman Sastra Jepang angkatan 2012, terimakasih atas doa, saran, bantuan serta dukungannya selama ini.

12. Teman-teman KKN Desa Iser yang telah memberi dukungan dan semangat.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terimakasih atas dukungan, doa, serta bantuan yang telah diberikan sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran bagi para pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, 2 Januari 2018

Penulis

Wahyu Prihartanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang dan Rumusan Masalah	1
1.1.1 Latar Belakang	1
1.1.2 Rumusan Masalah	4
1.2 Tujuan Penelitian	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	4

1.4 Metode Penelitian	5
1.4.1 Metode Penyediaan Data	5
1.4.2 Metode Analisis Data	5
1.4.3 Metode Penyajian Hasil Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Kerangka Teori	11
2.2.1 Teori Struktural	11
2.2.1.1 Tema	12
2.2.1.2 Tokoh dan Penokohan	14
2.2.1.3 Latar	17
2.1.4 Amanat	19
2.2.2 Teori Kebudayaan	20
2.2.3 Kebudayaan Jepang	22
2.2.4 Nilai-Nilai Budaya Jepang	36
2.2.4.1 <i>Amae</i>	36

2.2.4.2 <i>Omoiyari</i>	40
2.2.4.3 Contoh Bentuk Kebudayaan	41
BAB III ANALISIS NILAI AMAE DAN NILAI OMOIYARI DALAM MANGA	
“<i>SHIJOU SAIKYOU NO DESHI : KENICHI</i>”	44
3.1 Sinopsis	44
3.2 Analisis Struktural <i>Manga Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi</i>	46
3.2.1 Tema	46
3.2.2 Tokoh dan Penokohan	47
3.2.2.1 Tokoh	47
3.2.2.2 Penokohan	50
3.2.3 Latar	58
3.2.3.1 Latar Tempat	58
3.2.3.2 Latar Waktu	61
3.2.3.3 Latar Sosial	64
3.2.4 Amanat	65
3.3 Nilai <i>Amae</i> dan <i>Omoiyari</i> dalam <i>Manga Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi</i> ...	66
3.3.1 Nilai <i>Amae</i>	66
3.3.2 Nilai <i>Omoiyari</i>	73

BAB IV PENUTUP	82
4.1 Simpulan	82
4.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
<i>YOUSHI</i>	88
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

INTISARI

Prihartanto, Wahyu. 2018. “Nilai *Amae* dan *Omoiyari* yang Terkandung dalam *Manga Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi* Karya Matsuen Shun”. Skripsi Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing Yuliani Rahmah, S.Pd., M. Hum.

Objek material pada penelitian ini adalah *manga “Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi”* karya Matsuen Shun *volume* 1-16. Sedangkan objek formal pada penelitian ini adalah nilai *amae* dan nilai *omoiyari*. Metode yang penulis gunakan adalah metode kepustakaan untuk memperoleh data-data yang menunjang penelitian. Teori yang digunakan sebagai penunjang dalam penelitian ini adalah teori kebudayaan. Ditambah definisi *amae* yang dikemukakan Dr. Takeo Doi dan definisi *omoiyari* yang dikemukakan oleh Kazuya Hara.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat beberapa bentuk hubungan yang menunjukkan *amae* yakni hubungan kebergantungan murid kepada guru dan hubungan kebergantungan antar teman. Dan beberapa bentuk hubungan yang menunjukkan *omoiyari*, yakni sikap empati guru kepada murid dan sikap empati yang ditunjukkan kepada teman. Selain itu, penulis jadi mengerti bahwa terdapat hubungan sebab akibat antara *amae* dan *omoiyari* yang ditunjukkan oleh para tokoh dalam *manga Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi* karya Matsuen Shun *volume* 1-16.

Kata kunci: komik, *manga*, *amae*, *omoiyari*, kebudayaan

ABSTRACT

Prihartanto, Wahyu. 2018. “Nilai *Amae* dan *Omoiyari* yang Terkandung dalam Komik *Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi* Karya Matsuen Shun”. A thesis of Japanese Department, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. Advisor: Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

The material object of this research is a comic entitled “*Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi*” written by Matsuen Shun *volume* 1-16. As for the formal object of this research are *amae* value and *omoiyari* value. The method writer used to collect related data is library method. The theory writer used for support this research is the theory of culture. Definition of *amae* by Dr Takeo Doi and definition of *omoiyari* by Kazuya Hara.

The results shows that there are a few form of relationship that showed *amae* value, such as a student who depend on the teacher, and a friend who depend on the other. Then, form of relationship that showed *omoiyari* value, such as an emphaty feeling of teacher toward the student, and an emphaty feeling of a friend toward the other. Other than that, there is causal relationship between *amae* and *omoiyari* that showed by the characters in the comic *Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi* written by Matsuen Shun *volume* 1-16.

Kata kunci: comic, *manga*, *amae*, *omoiyari*, kebudayaan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Rumusan Masalah

1.1.1 Latar Belakang

Komik adalah salah satu bentuk karya sastra prosa yang berupa gambar tak bergerak yang disusun sehingga membuat sebuah jalinan cerita. Komik pada zaman dahulu biasa dipublikasikan melalui media cetak berupa koran, majalah, dan buku. Namun pada zaman sekarang komik sudah banyak pula dipublikasikan melalui situs-situs internet dan bahkan melalui aplikasi seperti *Line Webtoon* dan *Domdom soft*. Ada banyak penyebutan komik tergantung darimana komik itu berasal ,seperti *manga* dari Jepang, *manhwa* dari Korea, *manhua* dari Cina,dan *comic* dari Amerika.

Manga (漫画) adalah sebutan yang digunakan oleh orang yang berada di luar Jepang untuk komik yang berasal dari Jepang. Gravett mengatakan bahwa *manga* adalah komik yang dibuat di Jepang atau oleh orang Jepang, dengan bahasa Jepang, sesuai dengan gaya yang dikembangkan di Jepang pada akhir abad 19 (2004:8).

Sampai sekarang banyak *manga-manga* Jepang yang telah mendunia antara lain seperti *Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi*, *Naruto*, *One Piece*, *Bleach*, *Meitantei Conan*, *Ansatsu Kyoushitsu*, dan sebagainya. *Manga-manga* tersebut sangat terkenal dan telah dibaca oleh banyak orang melalui media cetak berupa buku komik maupun melalui situs internet.

Selain menceritakan petualangan atau kisah hidup tokoh utama, dalam sebuah *manga* kita bisa menemukan tata nilai dan budaya masyarakat Jepang.

Seperti yang diungkapkan oleh Maia Tsurumi (dalam Fatonah, 2008: 12) bahwa *manga* merupakan salah satu indikator untuk mengekspresikan nilai dan norma kehidupan dalam masyarakat Jepang. Hal ini secara tidak langsung memberitahukan bahwa dalam *manga* terkandung nilai-nilai budaya dan norma yang baik sengaja maupun tidak sengaja pengarang masukkan ke dalam *manga*.

Salah satu *manga* yang memiliki gambaran tata nilai masyarakat Jepang adalah *manga Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi* (史上最強の弟子：ケンイチ) karya Matsueno Shun. *Manga Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi* diterbitkan pertama kali oleh *Shogakukan* tanggal 9 Agustus 2002 dan berlanjut hingga 17 September 2014. *Manga* ini terdiri dari 61 *volume*, dan hingga tahun 2016 masih termasuk 10 besar *manga* terpopuler di situs www.kissmanga.com dengan jumlah pembaca sebanyak 9.914.425. *Manga* ini juga sudah diadaptasi sebagai serial *anime* atau kartun Jepang, dengan total episode berjumlah 50 episode pada periode (7 Oktober 2006 – 29 September 2007) yang diproduksi oleh studio TMS Entertainment dan 11 episode pada periode (14 Maret 2012 – 16 Mei 2014) yang diproduksi oleh studio Brain's Base.

Manga Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi menceritakan tentang seorang anak SMA bernama Shirahama Kenichi yang lemah dan selalu menjadi korban *bully* teman-temannya. Pada suatu hari secara tidak sengaja dia bertemu dengan Fuurinji Miu yang sedang bertarung melawan beberapa berandalan dengan tangan kosong, dan Miu yang melihat Kenichi sedang mencoba membantunya meskipun pada kenyataannya dirinya lemah dan tidak bisa membantu sama sekali. Di kemudian hari Kenichi diajarkan gerakan dasar dalam beladiri oleh Miu yang

akhirnya digunakan Kenichi untuk mengalahkan kakak kelas yang menantanginya untuk bertarung. Setelah kejadian itu banyak sekali yang ingin menantang Kenichi sehingga membuat Kenichi berlatih di sebuah *dojo* dengan 6 ahli beladiri. Di sepanjang cerita, diceritakan bagaimana Kenichi melewati latihan-latihan yang diberikan oleh gurunya dan bagaimana Kenichi mendapatkan teman baru setelah bertarung.

Dalam rangkaian cerita tersebut, penulis melihat bahwa sikap yang ditunjukkan oleh para tokoh dalam *manga* tersebut terdapat nilai *amae* dan *omoiyari* yang menjadi norma pergaulan masyarakat Jepang. Nilai *amae* merupakan salah satu landasan masyarakat Jepang dalam berperilaku. Contoh perilaku dari nilai ini adalah sikap seorang murid yang membutuhkan bantuan dari gurunya daripada bantuan dari orang lain untuk dapat menjadi lebih baik. Nilai *omoiyari* dalam bahasa Jepang yang berarti empati atau kemampuan untuk memahami perasaan orang lain. Contoh perilaku dari nilai ini adalah saat seorang guru yang merasa kasihan melihat muridnya yang sedang kesulitan, kemudian dia menawarkan untuk membantu murid tersebut agar murid tersebut dapat melalui kesulitan yang dihadapinya. Kedua nilai tersebut begitu penting bahkan wajib untuk dipelajari sejak mulai usia dini. Karena nilai tersebut mencerminkan rasa kepercayaan yang sangat dijunjung tinggi oleh tiap individu di Jepang. Ada hubungan keterkaitan dalam kedua nilai tersebut dimana nilai *omoiyari* menunjukkan kepedulian terhadap orang lain yang bila dilakukan terus-menerus bisa memunculkan nilai *amae* pada orang yang selalu dibantu tersebut yang akhirnya timbul rasa percaya yang tinggi oleh orang yang dibantu kepada orang

yang membantunya tersebut. Menurut penulis, menanamkan nilai budaya *amae* dan *omoiyari* pada anak dengan melalui media karya sastra berupa *manga* sangatlah efektif, karena anak-anak cenderung lebih suka membaca sesuatu yang banyak gambar dibandingkan yang penuh dengan teks saja.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Nilai *amae* dan *omoiyari* yang terkandung dalam *manga Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi*”.

1.1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimana struktur pembangun prosa yang ada dalam *manga Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi*?
2. Bagaimana bentuk dari nilai *amae* dan *omoiyari* yang terdapat dalam *manga Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi*?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan unsur pembangun prosa dan juga nilai *amae* dan *omoiyari* yang terdapat pada *manga Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi*.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah nilai *amae* dan *omoiyari* yang ditunjukkan oleh tokoh-tokoh yang terdapat pada *manga Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi* karya

Matsuena Shun *volume* 1-16. Unsur struktur yang penulis teliti juga dibatasi hanya meneliti mengenai tema, tokoh penokohan, latar, dan amanat. Karena menurut penulis, unsur-unsur tersebut berhubungan dalam pengungkapan nilai *amae* dan *omoiyari*. Sedangkan unsur-unsur intrinsik lainnya yakni plot/alur dan sudut pandang tidak berhubungan dengan pengungkapan nilai *amae* dan *omoiyari*. Objek material yang penulis gunakan adalah *manga Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi* karya Matsuena Shun *volume* 1-16. Objek formalnya adalah tata nilai dan budaya masyarakat Jepang yang terdapat dalam *volume* 1-16.

1.4 Metode Penelitian

1.4.1 Metode Penyediaan Data

Metode penyediaan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode kepustakaan. Sumber data penelitian penulis dapatkan dari buku yang penulis baca dan data-data dari internet yang penulis kumpulkan dan kemudian dipilih yang relevan dengan apa yang peneliti analisis. Selanjutnya penulis membaca *manga Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi* karena *manga* inilah yang penulis gunakan sebagai objek material dalam penelitian ini.

Dalam tahap ini, penulis akan mulai dengan membaca dengan cermat *manga Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi*. Dari membaca, penulis akan menemukan kutipan-kutipan percakapan antar tokoh yang berupa balon kata. Dan dari proses tersebut penulis akan menentukan unsur-unsur struktural yang ada dalam *manga* dan nilai *amae* dan *omoiyari* yang ditunjukkan oleh tokoh-tokohnya.

1.4.2 Metode Analisis Data

Dalam tahap ini, penulis akan menggunakan metode struktural, metode struktural adalah metode penelitian sastra yang bertindak pada prinsip stukturalisme bahwa karya sastra dipandang sebagai peristiwa kesenian (seni bahasa) yang terdiri dari sebuah struktur (Wellek, 1989:159). Metode ini penulis gunakan untuk meneliti unsur-unsur pembangun prosa yang ada dalam *manga* ini melihat pentingnya sebuah karya sastra harus meneliti unsur-unsur pembangunnya sebelum meneliti karya sastra itu sendiri, seperti yang dikatakan oleh Teeuw (1984 : 61). Dalam metode pendekatan struktural karya sastra, ada dua jenis unsur pembangun, yakni unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Analisis struktural sangatlah penting karena dengan tidak adanya analisis struktural, akan sangat sulit untuk mendapatkan makna dari sebuah karya sastra secara optimal.

Kemudian dilanjutkan dengan teknik deskriptif analitik yaitu teknik yang dilakukan dengan cara mengumpulkan fakta-fakta yang kemudian dianalisis. Analisis tidak semata-mata menguraikan melainkan juga memberi pemahaman dan penjelasan secukupnya (Ratna 2008:53). Penulis akan membaca ulang dan mendalami lagi setiap unsur struktural yang terdapat pada *manga Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi*, kemudian menandai kutipan-kutipan yang mengandung unsur tema, tokoh dan penokohan, dan latar. Kemudian penjelasan nilai budaya sebagai unsur ekstrinsik akan dijelaskan di dalam teori antropologi sastra karena antropologi sastra lebih menekankan pada unsur ekstrinsik berupa unsur budaya.

Kemudian kutipan-kutipan yang telah dikumpulkan tersebut penulis analisis kembali melalui tinjauan antropologi sastra karena merupakan kajian sastra yang

meneliti hubungan antara karya sastra dengan budaya. Setelah penulis analisis kemudian penulis kelompokkan data tersebut menjadi dua nilai yaitu nilai *amae* dan nilai *omoiyari*.

1.4.3 Metode Penyajian Hasil Penelitian

Dalam tahap ini, penulis akan menggunakan teknik deskriptif analitik, teknik deskriptif analitik dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Ratna mengemukakan bahwa analisis tidak semata-mata menguraikan melainkan juga memberi pemahaman dan penjelasan secukupnya (2008:53).

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan pada penulis maupun pembaca mengenai nilai *amae* dan *omoiyari*.
2. Manfaat praktis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan bagi mahasiswa Sastra Jepang yang melakukan penelitian sejenis dengan penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab 1 Pendahuluan. Bab ini memberikan gambaran secara umum tentang penelitian, bab ini terdiri dari tujuh (7) subbab yaitu latar belakang, rumusan

masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori. Bab ini berisi rujukan skripsi atau penelitian terdahulu yang bersifat relevan dengan penelitian yang penulis lakukan, teori struktural, teori kebudayaan, serta teori yang berhubungan dengan *amae* dan *omoiyari*.

Bab 3 Analisis. Bab ini memaparkan tentang analisis penelitian yang penulis lakukan, yang diawali dengan memaparkan struktural cerita fiksi berupa unsur intrinsik dalam *manga Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi*, kemudian dilanjutkan dengan analisis tentang bentuk-bentuk nilai *amae* dan nilai *omoiyari* yang terdapat dalam *manga Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi*.

Bab 4 Simpulan. Bab ini berisi simpulan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian dengan objek material *manga* memang telah banyak dilakukan, namun yang menggunakan *manga* “*Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi*” karya Matsuen Shun sejauh pengamatan penulis belum pernah dilakukan. Objek formal nilai *amae* telah dilakukan sebelumnya oleh beberapa orang, seperti penelitian yang dilakukan oleh Noneng Fatonah mahasiswi Sastra Jepang Universitas Indonesia 2008 yang berjudul “*Nilai-nilai moral yang tercermin dalam manga Doraemon*”. Dalam skripsinya Noneng Fatonah, Noneng meneliti nilai moral yang tercermin dari tingkah laku para tokoh dalam *manga Doraemon volume 1, 2, 4, dan 45*. Nilai moral tersebut adalah *Amae* dengan menggunakan teori dari Takeo Doi, *Giri* dan *Ninjou* dengan menggunakan teori dari Ruth Benedict, Kejujuran dan Kesetiaan dengan menggunakan teori dari Izano Nitobe.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti perilaku *amae* yang ditunjukkan oleh tokoh-tokoh dalam *manga* dan pengenalan tokoh-tokoh dalam *manga* karena merupakan salah satu unsur penting sebagai pembangun sebuah cerita. Sedangkan perbedaannya adalah Noneng hanya menggunakan satu unsur pembangun cerita yaitu penokohan didalam skripsinya, sedangkan penulis selain menggunakan penokohan juga menggunakan tema dan latar. Perbedaan lainnya adalah Noneng mengkategorikan nilai *amae* sebagai nilai moral, sedangkan

penulis mengkategorikan nilai *amae* sebagai nilai budaya berdasarkan buku dari Wierzbicka yang berjudul *Understanding Cultures Through Key Words* (1997).

Meski Noneng memasukkan nilai *amae* sebagai nilai moral, namun berdasarkan Wierzbicka (1997: 238) di dalam bukunya yang berjudul *Understanding Cultures Through Key Words* tidak demikian. Kedua nilai tersebut adalah nilai budaya Jepang, seperti yang telah disebutkan oleh penulis sebelumnya, Wierzbicka (1997: 238) di dalam bukunya yang berjudul *Understanding Cultures Through Key Words* mengatakan bahwa Jepang mempunyai kata kunci yang juga menjadi nilai budaya mereka, misalnya *amae*/ kebergantungan kepada orang lain, *enryo*/ menahan diri, *wa*/ harmoni, *on* dan *giri*/ kewajiban dan pembalasan budi, *seishin*/ jiwa, dan *omoiyari*/ kepedulian pada sesama.

Penelitian selanjutnya yang penulis jadikan sebagai acuan adalah skripsi yang ditulis oleh Wulan Suci Ramadhani mahasiswi Sastra Jepang Universitas Diponegoro 2017 yang berjudul “*Unsur Sosial Budaya Masyarakat Tradisional Jepang Yang Tercermin Dalam Cerpen Natto Kassen Karya Kikuchi Kan*”. Dalam skripsinya, Wulan meneliti tentang unsur instrinsik tema, alur, tokoh dan penokohan, dan latar. Selain itu, Wulan juga meneliti tentang unsur budaya Jepang yang tercermin pada tokoh-tokohnya. Budaya tersebut adalah budaya *haji* dengan menggunakan teori dari Ruth Benedict, *on* dengan menggunakan teori dari Befu, Benedict, dan Lebra, *giri* dengan menggunakan teori dari Benedict dan Lebra, dan *ninjou* menggunakan teori dari Bayley dan Kiyohide Seki.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti budaya Jepang yang terdapat dalam karya sastra prosa fiksi yang tercermin pada tokoh dalam cerita. Selain itu, Wulan juga meneliti unsur struktural sebagai penunjang dalam penelitiannya. Sedangkan perbedaannya adalah budaya yang Wulan teliti berbeda dengan penulis, Wulan meneliti tentang budaya *haji*, *on*, *giri*, dan *ninjou*, sedangkan penulis meneliti tentang budaya *amae* dan *omoiyari*.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Teori Struktural

Dalam telaah mengenai baik buruknya sebuah karya sastra tidak bisa hanya dipandang dari satu sisi saja melainkan dari berbagai sisi unsur pembentuk karya sastra tersebut. Oleh sebab itu dibutuhkan teori struktural untuk mengetahui makna dari sebuah karya sastra. Seperti yang dikatakan oleh Teeuw, analisis struktural sangatlah penting karena dengan tidak adanya analisis struktural, akan sangat sulit untuk mendapatkan makna dari sebuah karya sastra secara optimal (1984: 61). Dalam buku lainnya, Teeuw berpendapat bahwa mengupas karya sastra atas dasar strukturnya ini merupakan langkah pendahuluan penelitian karya sastra (1983 : 61). Struktur karya sastra dapat diartikan sebagai susunan, penegasan, dan gambaran semua bahan dan bagian yang menjadi komponennya yang secara bersama membentuk kebulatan yang indah (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2013: 57). Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, penulis menggunakan metode struktural sebagai awal penelitian ini.

Metode struktural bertujuan untuk membongkar dan memaparkan secermat, seteliti, semendetail dan semendalam mungkin keterkaitan dan keterjalinan semua unsur-unsur dan aspek karya sastra yang bersama-sama menghasilkan makna menyeluruh. Dalam metode pendekatan struktural karya sastra, ada dua jenis unsur pembangun, yakni unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra dari dalam berupa alur, tokoh dan penokohan, latar dan pelataran, pusat pengisahan, tema, serta amanat, sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra dari luar berupa latar belakang sosial pengarang, pendidikan pengarang, dan lain-lain (Teeuw dalam Wiyatmi, 2006:89).

Segi ekstrinsik adalah hal-hal yang mempengaruhi isi karya sastra, misalnya aspek-aspek sosial di sekitar pengarang yang ikut mewarnai isi karya sastra; atau setidaknya mempengaruhi gagasan yang diungkapkan pengarang (Noor, 2009 : 34). Sebagai bagian dari budaya, karya sastra mempunyai kaitan dengan segi budaya lainnya, seperti bahasa, agama, bermacam-macam kesenian, sistem sosial yang meliputi sistem nilai dalam masyarakat, tradisi, pola pikir, dan sebagainya (Noor, 2009 : 61). Seperti yang telah dikatakan oleh Noor, pola pikir sebagai salah satu dari segi budaya termasuk dari nilai ekstrinsik berupa hubungan antara karya sastra dengan sistem sosial budaya.

2.2.1.1 Tema

Tema berasal dari bahasa latin yang berarti “tempat meletakkan suatu perangkat”. Disebut demikian karena tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga

berperanan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya (Scharbach dalam Aminuddin, 2009:91). Menurut Sudjiman (1988:50) tema adalah gagasan, ide atau pokok pikiran utama yang mendasari sebuah karya sastra. Tema merupakan aspek cerita yang sejajar dengan ‘makna’ dalam pengalaman manusia; sesuatu yang menjadikan suatu pengalaman begitu diingat (Stanton, 2007:36). Sementara Aminuddin (2009:91) berpendapat bahwa seorang pengarang harus memahami tema cerita yang akan dipaparkan sebelum melaksanakan proses kreatif penciptaan, sementara pembaca baru dapat memahami tema bila mereka telah selesai memahami unsur-unsur signifikan yang menjadi media pemapar tema tersebut.

Adapun langkah-langkah yang dikemukakan oleh Aminuddin (2009:92) dalam pemahaman tema sebagai berikut.

- 1) Memahami setting dalam prosa fiksi yang dibaca.
- 2) Memahami penokohan dan perwatakan para pelaku dalam prosa fiksi yang dibaca.
- 3) Memahami satuan peristiwa, pokok pikiran serta tahapan peristiwa dalam prosa fiksi yang dibaca.
- 4) Memahami plot atau alur cerita dalam prosa fiksi yang dibaca.
- 5) Menghubungkan pokok-pokok pikiran yang satu dengan lainnya yang disimpulkan dari satuan-satuan peristiwa yang terpapar dalam suatu cerita.
- 6) Menentukan sikap pengarang terhadap pokok-pokok pikiran yang ditampilkannya.

- 7) Mengidentifikasi tujuan pengarang memaparkan ceritanya dengan bertolak dari satuan pokok pikiran serta sikap penyair terhadap pokok pikiran yang ditampilkannya.
- 8) Menafsirkan tema dalam cerita yang dibaca serta menyimpulkannya dalam satu dua kalimat yang diharapkan merupakan ide dasar cerita yang dipaparkan pengarangnya.

2.2.1.2 Tokoh dan Penokohan

Pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita disebut dengan tokoh. Sedangkan cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku itu disebut dengan penokohan (Aminuddin, 2009:79). Sedangkan menurut Sudjiman (1988:16) tokoh ialah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berkelakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Tokoh pada umumnya bisa berwujud manusia tetapi dapat juga berwujud binatang atau benda lain yang diinsankan. Penokohan adalah penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh (Sudjiman, 1988:23).

Dilihat dari perkembangan kepribadian tokoh, tokoh dapat dibedakan atas tokoh dinamis dan tokoh statis. Bila dilihat dari masalah yang dihadapi tokoh, dapat dibedakan atas tokoh yang mempunyai karakter sederhana dan kompleks (Aminuddin dalam Siswanto, 2008: 143). Selanjutnya bila dilihat dari watak yang dimiliki oleh tokoh, dapat dibedakan atas tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

Tokoh protagonis adalah tokoh yang wataknya disukai pembacanya. Biasanya, watak tokoh semacam ini adalah watak yang baik dan positif, seperti dermawan, jujur, rendah hati, pembela, cerdik, pandai, mandiri, dan setia kawan (Siswanto, 2008:144). Tokoh antagonis adalah tokoh yang wataknya dibenci pembacanya. Tokoh ini biasanya digambarkan sebagai tokoh yang berwatak buruk dan negatif, seperti pendendam, culas, pembohong, menghalalkan segala cara, sombong, iri, suka pamer, dan ambisius. Meskipun demikian, ada juga tokoh-tokoh antagonis yang bercampur dengan sifat-sifat yang baik. Contohnya, tokoh yang setia kepada Negara, padahal negaranya adalah negara penyebar kejahatan di dunia (Siswanto, 2008:144).

Menurut Nurgiyantoro (dalam Rokhmansyah, 2014:35-36) ada dua penggambaran perwatakan dalam prosa fiksi yaitu sebagai berikut:

a. Secara eksplositori

Teknik eksplositori sering juga disebut sebagai teknik analitis, yaitu pelukisan tokoh cerita dilakukan dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung. Tokoh cerita hadir dan dihadirkan oleh pengarang ke hadapan pembaca secara tidak berbelit-belit, melainkan begitu saja dan langsung disertai deskripsi kediriannya yang mungkin berupa sikap, sifat watak, tingkah laku atau bahkan ciri fisiknya.

b. Secara dramatik

Penampilan tokoh cerita dalam teknik dramatik dilakukan secara tidak langsung. Artinya, pengarang tidak mendeskripsikan secara

eksplisit sifat dan sikap serta tingkah laku tokoh. Pengarang membiarkan para tokoh cerita untuk menunjukkan kediriannya sendiri melalui berbagai aktivitas yang dilakukan, baik secara verbal lewat kata maupun non verbal lewat tindakan atau tingkah laku dan juga melalui peristiwa yang terjadi.

Wujud penggambaran teknik dramatik dapat dilakukan dengan sejumlah teknik, di antaranya adalah:

1. Teknik cakapan

Percakapan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh cerita biasanya juga dimaksudkan untuk menggambarkan sifat-sifat tokoh yang bersangkutan.

2. Teknik tingkah laku

Teknik tingkah laku menyorot pada tindakan, yang bersifat non verbal, fisik. Apa yang dilakukan orang dalam wujud tindakan dan tingkah laku dapat dipandang sebagai menunjukkan reaksi tanggapan, sifat, dan sikap yang mencerminkan sifat-sifat kediriannya.

3. Teknik pikiran dan perasaan

Pikiran dan perasaan, serta apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh tokoh dalam banyak hal akan mencerminkan sifat-sifat kediriannya juga. Bahkan pada hakikatnya, pikiran dan perasaannyalah yang kemudian diejawantahkan menjadi tingkah laku verbal dan non verbal.

4. Teknik arus kesadaran

Arus kesadaran merupakan sebuah teknik narasi yang berusaha menangkap pandangan dan aliran proses mental tokoh, dimana tanggapan indera bercampur dengan kesadaran dan ketidaksadaran pikiran, perasaan, ingatan, harapan, dan asosiasi acak (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2007:206).

5. Teknik reaksi tokoh lain

Teknik reaksi tokoh dimaksudkan sebagai reaksi tokoh terhadap suatu kejadian, masalah, keadaan, kata, dan sikap tingkah laku orang lain, dan sebagainya yang berupa rangsangan dari luar diri tokoh yang bersangkutan.

6. Teknik pelukisan latar

Suasana latar sekitar tokoh juga sering dipakai untuk melukiskan kediriannya. Pelukisan suasana latar dapat lebih mengintensifkan sifat kedirian tokoh.

7. Teknik pelukisan fisik

Keadaan fisik seseorang sering berkaitan dengan keadaan kejiwaannya, atau paling tidak pengarang sengaja mencari dan memperhubungkan adanya keterkaitan itu. Misalnya, bibir tipis menyoran pada sifat ceriwis dan bawel.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa penokohan dapat diwujudkan dengan cara langsung dan cara tidak langsung.

2.2.1.3 Latar

Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2013:302). Sedangkan Semi (dalam Rokhmansyah, 2014:38) menjelaskan setting adalah lingkungan tempat peristiwa terjadi. Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2013:302) mengelompokkan latar, bersama dengan tokoh dan plot, ke dalam fakta (cerita) sebab ketiga hal inilah yang akan dihadapi dan dapat diimajinasi oleh pembaca secara faktual jika membaca sebuah cerita fiksi.

Secara garis besar, latar sebuah prosa dapat dikategorikan dalam tiga bagian, yakni (Kusmayadi, 2008:61):

A. Latar tempat

Latar tempat menyangkut deskripsi tempat suatu peristiwa terjadi, misalnya latar tempat yang menunjukkan latar pedesaan, perkotaan atau latar tempat lainnya. Melalui tempat terjadinya peristiwa diharapkan tercermin tingkah laku suasana dan hal lain yang mungkin berpengaruh pada tokoh dan karakternya.

B. Latar waktu

Latar waktu mengacu pada saat terjadinya peristiwa, dalam plot, secara historis. Melalui pemaparan waktu kejadian yang jelas, akan tergambar tujuan fiksi secara jelas pula. Rangkaian peristiwa tidak mungkin terjadi jika dilepaskan dari perjalanan waktu, yang dalam hal ini dapat berupa jam, hari, tanggal, bulan, tahun bahkan zaman tertentu.

C. Latar sosial

Latar sosial merupakan lukisan status yang menunjukkan hakikat seorang atau beberapa orang tokoh dalam masyarakat yang ada di sekelilingnya. Statusnya dalam kehidupan sosialnya dapat digolongkan menurut tingkatannya, seperti latar sosial bawah, latar sosial menengah dan latar sosial atas.

Aminuddin (2009:67) berpendapat bahwa setting adalah latar peristiwa dalam karya fiksi, baik berupa tempat, waktu, maupun peristiwa, serta memiliki fungsi fisikal dan fungsi psikologis. Lebih lanjut, Leo Hamalian dan Frederick R. Karel (dalam Aminuddin, 2009:68) menjelaskan bahwa setting dalam karya fiksi bukan hanya berupa tempat, waktu, peristiwa, suasana serta benda-benda dalam lingkungan tertentu, melainkan juga dapat berupa suasana yang berhubungan dengan sikap, jalan pikiran, prasangka, maupun gaya hidup suatu masyarakat dalam menanggapi suatu problema tertentu.

2.2.1.4 Amanat

Amanat atau nilai moral merupakan unsur isi dalam karya fiksi yang mengacu pada nilai-nilai, sikap, tingkah laku, dan sopan santun pergaulan yang dihadirkan pengarang melalui tokoh-tokoh di dalamnya (Kenny dalam Nurgiyantoro, 2009:321). Sementara menurut Siswandarti, amanat adalah pesan-pesan yang ingin disampaikan pengarang melalui cerita, baik tersurat maupun tersirat (2009:44).

Terdapat dua cara penyajian amanat di dalam karya sastra seperti yang dikatakan oleh Sudjiman (dalam Ramadhanti, 2016:110) berikut ini,

“Jika permasalahan yang diajukan di dalam cerita diberikan jalan keluarnya oleh pengarang, maka jalan keluar itulah yang disebut dengan amanat. Amanat yang terdapat dalam cerita dapat disajikan secara implisit dan eksplisit. Amanat dikatakan implisit, jika jalan keluar itu tersirat dalam tingkah laku tokoh menjelang cerita berakhir. Eksplisit, jika pada tengah cerita atau akhir cerita, pengarang menyampaikan saran, peringatan, nasihat dan sebagainya sesuai tema yang mendasarinya.”

Dari pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa amanat adalah pesan nilai moral yang ada didalam cerita dengan mengacu sikap-sikap dan tingkah laku tokoh-tokoh dan disampaikan oleh pengarang secara implisit maupun eksplisit, yang sesuai dengan tema dalam cerita.

2.2.2 Teori Kebudayaan

Kebudayaan atau budaya berasal dari bahasa sanskerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari kata *buddhi* yang mempunyai arti kata budi atau akal, jadi *buddhayah* dapat diartikan sebagai segala hal-hal yang mempunyai kaitan dengan budi ataupun akal.

Ada beberapa pengertian kebudayaan menurut para ahli, salah satunya adalah Koentjaraningrat. Dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Ilmu Antropologi*, Koentjaraningrat (1989 : 186) mengemukakan bahwa:

Kebudayaan merupakan wujud ideal yang bersifat abstrak dan tak dapat diraba yang terdapat di dalam pikiran manusia yang dapat berupa gagasan, ide, norma, keyakinan, dan lain sebagainya. Dalam setiap kebudayaan terdapat unsur-unsur yang terdapat dalam kebudayaan lainnya. Adapun unsur-unsur tersebut adalah : sistem religi dan upacara keagamaan, sistem dan organisasi kemasyarakatan, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian hidup, dan sistem teknologi dan peralatan. Tiap-tiap unsur tersebut oleh Koentjaraningrat dijadikan menjadi 3 wujud kebudayaan, yaitu :

1. Wujud kebudayaan sebagai sebuah komplek dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma, peraturan dan sebagainya.
2. Wujud kebudayaan sebagai sebuah kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia di dalam suatu masyarakat.
3. Wujud kebudayaan sebagai benda dari hasil karya manusia

Adapun pernyataan dari ahli lain, yaitu pernyataan Kroeber dan Kluckhohn (dalam Alisjahbana, 1986: 207-208), definisi kebudayaan dapat digolongkan menjadi 7 hal, yaitu:

1. Kebudayaan sebagai keseluruhan hidup manusia yang kompleks, meliputi hukum, seni, moral, adat istiadat, dan segala kecakapan lain, yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.
2. Menekankan sejarah kebudayaan, yang memandang kebudayaan sebagai warisan tradisi.
3. Menekankan kebudayaan yang bersifat normatif, yaitu kebudayaan dianggap sebagai cara dan aturan hidup manusia, seperti cita-cita, nilai, dan tingkah laku.
4. Pendekatan kebudayaan dari aspek psikologis, kebudayaan sebagai langkah penyesuaian diri manusia kepada lingkungan sekitarnya.
5. Kebudayaan dipandang sebagai struktur, yang membicarakan pola-pola dan organisasi kebudayaan serta fungsinya.
6. Kebudayaan sebagai hasil perbuatan atau kecerdasan.
7. Definisi kebudayaan yang tidak lengkap dan kurang bersistem.

Selanjutnya definisi kebudayaan yang dikemukakan oleh Lebra (1976 : 42), bahwa kebudayaan adalah serangkaian simbol-simbol abstrak, umum, atau ideasional, dan perilaku adalah serangkaian gerak organisme yang bertenaga, bersifat khusus dan bisa diamati. Dalam hal ini, perilaku adalah manifestasi dari budaya atau kebudayaanlah yang memberi arti pada aktivitas manusia tersebut.

Dari definisi kebudayaan yang dikemukakan oleh Koentjaraningrat dan Kroeber dan Kluckhohn, terdapat pernyataan bahwa nilai atau norma termasuk salah satu wujud dari kebudayaan. Dan dari pernyataan Lebra, nilai yang

merupakan sebuah perilaku dapat juga dikatakan sebagai salah satu dari hal-hal yang dimanifestasikan oleh budaya atau kebudayaan.

2.2.3 Kebudayaan Jepang

Kebudayaan Jepang memiliki konsep dasar 「和」 atau dibaca “wa” yang dalam bahasa Inggris berarti “*harmony*”, yang juga mempunyai arti kesatuan yang damai dan kesesuaian di dalam kelompok, yang dimana para anggotanya lebih mementingkan keharmonisan kelompok dibandingkan kepentingan pribadi (Genzberger, 1994 : 155).

Kebudayaan Jepang telah berevolusi secara besar-besaran sejak ribuan tahun yang lalu, dari mulai zaman prasejarah yaitu periode jomon (sekitar 14.500 SM – 1000 SM) hingga zaman modern sekarang ini yang mana menyerap pengaruh dari Asia, Eropa, dan Amerika Utara.

Mattulada juga menjelaskan bahwa kebudayaan jomon yang ada pada periode jomon sampai sekarang dipandang sebagai kebudayaan awal Jepang (1979 : 20). Selain periode jomon, Mattulada membagi sejarah kebudayaan Jepang menjadi 6 zaman antara lain :

1. Zaman purba yang terdiri atas periode jomon, periode yayoi, dan periode kufun.
2. Zaman awal sejarah Jepang yang terdiri atas periode Yamato, periode Nara, dan periode Heian.
3. Zaman abad pertengahan (masyarakat feudal I) yang terdiri atas periode Kamakura dan periode Muromachi.
4. Zaman peralihan (masyarakat feudal II) yang terdiri atas periode Azuchi Momoyama dan periode Edo.

5. Zaman kebangkitan (modern) yang terdiri atas periode meiji, periode taisho, dan periode showa I.
6. Zaman baru (sesudah perang dunia kedua) yang terdiri atas periode showa (1979 : 2).

Setelah periode showa (1926-1989) adalah periode heisei (1989-sekarang).

Adapun alasan Mattulada membagi zaman dan periode tersebut karena diduga mempunyai corak dan karakteristik tersendiri yang menjadi perwujudan suatu wawasan (pandangan-pandangan) yang amat berpengaruh pada zaman dan periode sejarah yang terdapat di dalamnya (1979 : 3).

Corak dan karakteristik dari tiap-tiap zaman tersebut antara lain:

1. Zaman purba, pada zaman ini terdapat 3 periode yaitu Jomon, Yayoi, dan Kofun.
 - a. Periode Jomon adalah periode munculnya agama Shinto sebagai kepercayaan yang dianut masyarakat Jepang. Benda-benda yang dihasilkan pada periode ini berupa bejana-bejana yang terbuat dari tanah liat dan alat-alat yang terbuat dari batu.
 - b. Periode Yayoi, adalah periode awal munculnya kelompok-kelompok yang terbentuk dengan tujuan mengorganisasi rakyat untuk kehidupan bersama. Dan alat-alat yang digunakan dalam kehidupan sudah terbuat dari logam yang didapat dari semenanjung Korea.
 - c. Periode Kofun, adalah periode yang memperjelas zaman peralihan sejarah kebudayaan Jepang dari zaman purba menuju zaman sejarah. Terdapat benda-benda peninggalan berupa cermin, pedang, cincin, gelang, sepatu (alas kaki) dan lain-lain yang dianggap perlengkapan hidup sehari-hari

orang yang berkuasa. Munculnya aspek sosial *ie* dan *dozaku*, dan juga kuil-kuil shinto.

2. Zaman awal sejarah Jepang, pada zaman ini juga terdapat 3 periode yaitu, Yamato, Nara, dan Heian.
 - a. Periode Yamato (239-710 M) adalah periode dimana kerajaan pertama di Jepang yakni kerajaan Yamato berdiri. Pada periode ini pula berbagai kepandaian hidup seperti bertenun, menulis dan membaca mulai memasuki Jepang melalui Korea. Selain itu, ajaran Konfusianisme yang menyangkut etik sosial dan aturan-aturan normal juga mulai diperkenalkan. Agama Buddha juga mulai diperkenalkan pada periode ini melalui Korea. Putera Mahkota Shotoku mempelajari dan menerapkan cara pemerintahan Cina di Jepang. Sistem hukum dan jual-beli dengan menggunakan uang seperti di Cina pun mulai diterapkan di Jepang.
 - b. Periode Nara (710-794 M) adalah periode dimana Ratu Genmei (707-715 M) yang saat itu menjadi penguasa memindahkan pusat pemerintahan yang sebelumnya di Omi (daerah Shiga) oleh Kaisar Tenchi (661-671 M) ke Nara. Karena pada periode ini agama Buddha dikembangkan berdasar anjuran dan perlindungan pemerintah, maka kehidupan kebudayaan pun cenderung mengadaptasi kebudayaan dari agama Buddha. Bahkan pola-pola kota pada periode ini dibangun menurut pola kota yang dipelajari dari negeri Cina. Kebudayaan pada periode ini dipenuhi dengan penampilan rasa kesegaran, pembangkitan daya hidup, bukan saja dalam bidang kesenian, melainkan juga dalam kesusasteraan, seperti misalnya *Manyoshu* (satu himpunan

syair) yakni antologi syair-syair tertua yang disempurnakan pada tahun 770 M.

- c. Periode Heian (794-1192 M), pada periode ini Kaisar Kanmu (781-806 M) pada tahun 794 M memindahkan lagi ibu kota dari Nara ke Heian-Kyo (Kyoto). Mulai terjadi pembatasan keras terhadap masuknya pengaruh-pengaruh kebudayaan asing terutama Cina sehingga pengiriman orang budiman yang telah berlangsung selama kurang lebih 200 tahun dihentikan pada tahun 894. Selain itu, kaum bangsawan dan para pemimpin agama mulai menggerogoti hak-hak kepemilikan tanah yang sebelumnya telah ditetapkan sebagai milik publik, mengklaimnya kembali menjadi milik pribadi. Maka bermunculanlah kaum-kaum tanah (bangsawan feodal) yang menguasai tanah dan manusia yang berdiam di atasnya. Sehingga pada periode ini juga mulai muncul kelas prajurit (samurai) sebagai tulang punggung pertahanan untuk mempertahankan wilayah masing-masing. Rakyat yang tidak ingin ditindas pada periode ini hanya memiliki pilihan antara menjadi prajurit (kaum samurai) atau lari ke kuil dan mengikuti ajaran Buddha. Periode Heian mencapai kedewasaannya pada abad ke-10, dan kebudayaan Jepang pun memperlihatkan tanda-tanda tumbuhnya watak Jepang yang lebih konkrit. Ada 2 faktor kunci yang terdapat dibelakang perkembangan ini, yaitu: 1) hubungan resmi dengan negeri Cina yang berlangsung amat intensif pada bagian akhir abad ke-9; dan 2) ditemukan dan dikembangkannya huruf kana (*Katakana* dan *Hiragana*).

3. Zaman abad pertengahan (masyarakat feodal 1), terdapat 2 periode pada zaman ini, yaitu periode Kamakura dan periode Muromachi.
 - a. Periode Kamakura (1192-1333 M) adalah periode mulainya pemerintahan kaum samurai dengan ditunjuknya Minamoto-no-Yoritomo sebagai *shogun* (panglima tertinggi tentara) oleh Kaisar. Pada periode ini juga awal munculnya ajaran Buddha Zen yang berasal dari India, didalamnya terdapat ajaran yang disebut *Zen Mushin*, yaitu tak ada pemikiran yang dapat melampaui dualitas hidup dan mati. Adapun doktrin Zen yang ditanamkan menurut ajaran tersebut yakni “bagaikan bunga sakura yang gugur, sebelum angin melurulkannya”. Berdasarkan atas doktrin tersebut, maka orang Jepang yang menganut ajaran Buddha Zen merasa bahwa lebih baik gugur dengan sendirinya (bunuh diri atau mengundurkan diri) daripada digugurkan (dibunuh atau dipecat) oleh orang lain. Pengaruh doktrin tersebut kemudian menjadi bagian budaya rakyat Jepang yang dikenal dengan *Haji* atau yang biasa disebut dengan budaya malu pada zaman modern ini. Selain budaya *Haji*, ajaran Buddha Zen juga mempengaruhi munculnya *Bushido* pada para samurai. Terdapat 8 prinsip dalam *Bushido*, yakni: kesungguhan (義), keberanian (勇), kebajikan (仁), penghargaan (礼), kejujuran (誠), kehormatan (名誉), kesetiaan (忠義), dan kontrol diri (自制).

Kebudayaan pada periode ini cenderung ke arah gaya realisme yang membawa kesan ke dalam berbagai aspek sosial. Dan menumbuhkan apa yang disebut kebudayaan deskriptif atau kebudayaan eksplanator, yaitu

kebudayaan yang memberikan kesan menerangkan atau menjelaskan. Seperti misalnya dalam kesusasteraan mengambil bentuk berupa narasi dan dalam seni lukis mengambil bentuk berupa cerita bergambar.

- b. Periode Muromachi (1333-1573 M), pada periode ini terjadi kegoncangan politik, dengan bangkitnya klan Ashikaga menentang kekuasaan Kaisar Godaigo. Akhirnya Kaisar Godaigo pun kabur meninggalkan Kyoto menuju Nara, dan Kyoto pun dikuasai oleh klan Ashikaga dengan Ashikaga Takauji yang mengangkat dirinya sendiri sebagai Shogun. Pada periode ini berkembang kesusasteraan "*Gozan*" yang secara esensial berisi cara-cara atau gaya yang sangat mementingkan aturan dan ketertiban berpikir duniawi, yang dimainkan oleh para rahib Zen. Selain dalam kesusasteraan, ajaran Zen juga mempengaruhi munculnya berbagai kesenian dan kebudayaan pada periode ini, yakni 1) Drama Noh, adalah drama musikal klasik Jepang yang dikembangkan oleh Kan'ami dan anaknya yang bernama Zeami. Adapun yang menjadi cerita dalam drama Noh biasanya cerita dari karya sastra tradisional yang sudah ada, yang menceritakan makhluk supranatural yang berubah menjadi pahlawan. 2) Kyōgen, yakni sebuah pertunjukkan komedi yang biasanya muncul pada jeda cerita dalam drama Noh, yang juga isinya berhubungan dengan yang sedang dipentaskan dalam Noh. 3) Sarugaku, atau secara perkata dapat diartikan musik monyet. Sarugaku merupakan seni pertunjukkan yang di dalamnya berisi beberapa pertunjukkan, antara lain akrobat, sulap, dan pantomim yang semuanya ditunjukkan dengan gaya komedi. 4) Upacara minum teh, sebenarnya sekitar akhir abad 12 telah

muncul cara minum teh dengan menggunakan teh serbuk yang dituang air panas dan kemudian dikocok bersama, namun pada periode Muromachi tata cara menikmati teh lebih berkembang dan menjadi tata cara minum teh seperti yang ada pada zaman modern sekarang ini. 5) Seni tata letak kebun, adalah seni tata letak segala benda yang ada di atas kebun, baik itu benda hidup seperti pohon maupun benda mati seperti batu yang didasari oleh ajaran Zen. Seni ini pertama kali muncul pada periode ini, dan bisa dilihat contohnya seperti yang terdapat pada Kinkaku-Ji dan Ginkaku-Ji. 6) Seni merangkai bunga, atau yang lebih dikenal dengan *Ikebana* adalah seni ketika bunga-bunga mulai ditata menyesuaikan tempat bunga itu ditata, dirangkai, dan dikarang. Sebelum seni ini berkembang seperti yang ada pada periode Muromachi ini, pada periode Heian juga sudah ada. Namun, pada periode Heian seni merangkai bunga masih digunakan sebagai persembahan di altar. Hingga akhirnya pada periode Muromachi ada yang memperkenalkannya sebagai kesenian, dia adalah Ikenobu Senkai, ia bermaksud untuk menyatakan kemurnian dan keaslian agar terbawa penyusupan yang mendalam kepada alam. 7) Lukisan, adapun lukisan yang merupakan karakteristik pada periode ini adalah lukisan yang dibuat dengan dawat-india, yang disebut *suiboku-ga* (warna tunggal), membentuk bagian yang terpenting kebudayaan Zen.

4. Zaman Peralihan (Masyarakat Feodal II), pada zaman ini juga terdapat 2 periode pada zaman ini, yaitu periode Azuchi Momoyama dan periode Edo.

- a. Periode Azuchi Momoyama (1573-1603 M), dimulai pada permulaan zaman peralihan, yakni zaman dipulihkannya kesatuan kerajaan Jepang oleh Oda Nobunaga dalam tahun 1573, yang ditandai juga dengan berakhirnya ke Shogun-an Muromachi. Asal nama dari periode ini adalah dari nama 2 istana milik pemimpin yang terkenal yakni, istana Azuchi milik Oda Nobunaga dan istana Momoyama milik Toyotomi Hideyoshi. Terdapat karakteristik pada periode ini yaitu saat Hideyoshi memimpin, pemulihan ketertiban dan kestabilan politik pun berhasil dilaksanakan untuk sebagai dasar pertumbuhan. Kemudian mulailah tumbuh kegiatan industri dan ekonomi yang berpengaruh langsung kepada kehidupan kebudayaan. Sebagian besar gaya dan bentuk lama pun direvisi atau ditinggalkan. Adapun peninggalannya yaitu puri Azuchi yang sebelumnya dibangun oleh Nobunaga yang didalamnya terdapat *tenshukaku* atau bangunan bertingkat seperti menara yang digunakan sebagai lambang kekuatan dan kepemimpinan. *Tenshukaku* dijadikan tempat pusat mengembangkan kesenian, baik seni bangunan, seni rupa, seni lukis, seni industri dan sebagainya. Didalam puri tersebut terdapat karya dari para seniman berupa dekorasi pada sekat-sekat, pintu kayu, hiasan dinding dan lain-lain. Lukisan-lukisan yang demikian itu disebut *Dhokehi-Ga*, yaitu lukisan yang berpenggal-penggal. Aliran kesenian Kano, sangat terkenal dengan gayanya yang menggunakan warna-warni yang kaya dengan garis yang kuat. Dan ada kecenderungan memadukan gaya warna *Yamato-e* dengan komposisi *Suiboku-Ga*.

- b. Periode Edo (1603-1867 M), adalah periode kepemimpinan Tokugawa Ieyasu setelah memenangkan perang Sekigahara. Setelah kemenangannya tersebut, pada tahun 1603 Tokugawa ditunjuk oleh Kaisar menjadi Shogun dan mendirikan pusat pemerintahannya di Edo (sekarang Tokyo). Pada tahun 1639, diterbitkannya larangan keras untuk orang Jepang ke luar negeri, dan mencegah orang asing masuk Jepang. Meski begitu, bidang keilmuan pada periode ini terus berkembang dengan mengandalkan *Rangaku*, yakni badan keilmuan yang menggunakan buku asal barat yang diperjualbelikan oleh orang Belanda melalui Dejima. Adapun bidang keilmuan tersebut meliputi, bidang kesehatan, astronomi, bahasa, geografi, dan lain-lain. Namun kecenderungan menutup diri tersebut tidak berlangsung terlalu lama dan dalam tahun 1853, Komodor Matthew Perry dari Amerika Serikat dan peristiwa-peristiwa dalam tahun 1854 yang mengikutinya mengakhiri ketertutupan pemerintahan keShogun-an Tokugawa tersebut. Adapun kesenian pada periode ini adalah, 1) Bunraku, adalah seni teater dengan menggunakan boneka sebagai pemainnya. Dalam Bunraku, terdiri atas 3 pertunjukan yakni *Ningyōtsukai* atau *Ningyōzukai* (yang mengontrol boneka), *Tayu* (penyanyi sekaligus yang mengucapkan dialog para boneka), dan *Shamisen* (musik yang mengiringinya). 2) Seni tari *Kabuki*, yaitu seni tari yang disatukan dengan seni drama yang hanya dilakukan oleh para laki-laki. Sebelumnya para pemain dari Kabuki pada awal kemunculannya pada tahun 1603 adalah wanita, namun karena dianggap terlalu erotis akhirnya pada tahun 1629, para wanita dilarang untuk pentas dalam Kabuki. Setelah

itu, barulah semua pemain Kabuki mulai diperankan hanya oleh laki-laki dewasa. 3) Geisha, yakni para wanita penghibur yang profesional. Bukan wanita sembarangan yang bisa menjadi Geisha, hanya yang mempunyai keahlian bermain seni musik klasik, tari, dan pintar dalam berbicara guna menghibur pelanggan. 4) Gaya lukisan, muncul seni lukis dengan menggunakan teknik *Ukiyo-e* (teknik cukil kayu) yang masih mengikuti aliran Kano yakni berupa lukisan terpenggal-penggal namun objek yang sebelumnya berupa pemandangan luar rumah, kini pada periode ini melukiskan keadaan dalam rumah berupa keindahan-keindahan wanita.

5. Zaman Kebangkitan, atau lebih dikenal dengan restorasi Meiji adalah usaha pemulihan kekuasaan ke tangan Kaisar yang dipimpin oleh kaum loyalist. Adapun zaman ini dibagi menjadi 3 periode, yakni periode Meiji, periode Taisho, dan periode Showa I.

a. Periode Meiji (1867-1912 M), adalah periode setelah runtuhnya periode Edo yang dipimpin Tokugawa. Setelah kepemimpinan Tokugawa runtuh, Jepang kembali membuka dirinya untuk menerima budaya-budaya dari luar termasuk budaya barat. Gaya hidup rakyat Jepang pun mulai berubah dengan adanya pengaruh budaya barat, baik itu sandang, pangan, maupun papan. Gaya hidup tersebut dinamakan *Bunmei Kaika* (Pencerahan Peradaban) atau westernisasi bangsa Jepang. Adapun gaya tersebut antara lain, gaya rambut yang sebelumnya dikuncir menjadi potong pendek atau cepak dan daging sapi yang sebelumnya tidak pernah dikonsumsi orang Jepang akhirnya jadi mulai banyak yang mengkonsumsinya. Pada periode

ini pula perguruan tinggi mulai didirikan seperti Universitas Tōkyō Igakkō (sekarang Universitas Tōkyō), Keiō Gijuku (sekarang Universitas Keiō), Universitas Doshisha, dan Universitas Waseda. Pada sekitar tahun 1890, terjadi kemajuan pada industri modern pembuatan kertas dan pemintalan sutra. Selain itu, pada tahun 1901 Jepang membangun pabrik pembuatan besi dan baja yang menjadi dasar industri berat. Jepang pun mulai membangun pabrik-pabrik industri berat lainnya seperti pabrik pembuatan kapal dan mesin-mesin industri lainnya. Teknik cetak mulai dikembangkan, sehingga koran yang berisi mengenai politik dan humaniora banyak diterbitkan dan disebarluaskan di seluruh Jepang. Selain gaya hidup, dalam kesusastraan juga mengalami modernisasi, yakni munculnya karya sastra yang beraliran naturalis. Adapun sastrawan naturalis yang terkenal pada masa itu adalah Mori Ogai, Natsume Soseki, dan Ishikawa Takubaku.

- b. Periode Taisho (1912-1926 M), Kaisar pada periode ini adalah Kaisar Yoshihito yang setelah meninggal mendapat gelar anumerta Kaisar Taisho (keadilan agung). Pada periode ini, seni lukis dengan teknik *Ukiyo-e* yang muncul pada periode Edo yang menggambarkan Kabuki, brutalisme, dan makhluk-makhluk aneh mulai berubah. Adapun pelukis pada periode tersebut, Tsukioka Yoshitoshi dan Ochiai Yoshiiku membuat kumpulan lukisan berjudul “*Eimei Nijuuuhachi Shuuku*” atau 28 Pembunuhan Terkenal dan Prosa yang bertemakan sadis dan berlumuran darah. Dalam seni musik pun terjadi modernisasi, musik yang sebelumnya merupakan bagian dari ritual keagamaan menjadi sebuah hiburan yang dapat dinikmati oleh semua

kalangan masyarakat. Adapun tokoh dalam seni musik pada periode ini yakni Yamada Kosaku yang belajar aransemen ke Berlin Jerman. Setelah pulang ke Jepang, Yamada mulai memperkenalkan seni Orkestra dan komposisi yang ada didalamnya, dan pada tahun 1914 pertunjukan pertama Yamada dan grup orkestra yang dibentuknya akhirnya diberlangsungkan di gedung dengan disaksikan oleh masyarakat. Seni drama panggung pada periode ini disebut *Shingeki* dimana pementasan dipentaskan di dalam gedung yang mewah dengan pencahayaan yang realistis dan artistik. Pada awal pementasan *Shingeki*, seolah-olah ingin mempertahankan *Kabuki*, terdapat beberapa tokoh wanita yang dimainkan oleh laki-laki. Selain itu, pada periode ini industri perfilman mulai diperkenalkan. Baik cerita maupun pemain masih mengambil dari *Kabuki*, dan teknik pengambilan gambarnya berkiblat pada teknik dari barat. Film-film yang dibuat pada periode ini masih berupa film bisu yang kemudian dihidupkan oleh komentator yang disebut "*Benshi*" yang merupakan pendongeng profesional. Setelah perang dunia 1 berakhir, timbullah satu aliran kesusastraan yang baru yakni aliran sosialisme yang berisi mengenai pertentangan antara dua golongan kelas dalam masyarakat yaitu proletar dan kapitalis. Selain film yang diperankan oleh manusia, pada periode ini pula *anime* mulai muncul. Adapun *anime* yang diklaim sebagai yang pertama muncul adalah *anime Katsudō Shashin* yang diproduksi pada tahun 1917.

- c. Periode Showa I (1926-1945) atau periode Showa sebelum Perang Dunia ke-II, pada periode ini Kaisar Hirohito naik tahta setelah meninggalnya

Kaisar Yoshihito. Kaisar Hirohito menyebut era pemerintahannya ini Showa yang berarti “Cahaya atau Sinar Perdamaian”, untuk menimbulkan kesan tentang akan datangnya era baru yang penuh perdamaian. Tidak ada kebudayaan yang baru pada periode ini, karena Jepang pada periode ini masih fokus pada usahanya menguasai atau menjajah negara-negara di Asia. Hingga akhirnya Jepang diledakkan oleh Amerika Serikat di dua kota yakni di kota Hiroshima dan kota Nagasaki pada perang dunia ke-II.

6. Zaman Baru (Zaman Kontemporer) atau periode Showa setelah Perang Dunia ke-II (1945-1989), juga dapat dikatakan kelahiran kembali Jepang setelah kekalahan dan kehancuran yang dibawa oleh peperangan. Tidak jauh berbeda seperti pada periode Showa sebelum perang dunia ke-II, tidak ada kebudayaan yang baru yang lahir pada periode ini, karena pada awal periode ini Jepang masih berusaha membangun sisa-sisa kehancurannya. Pada periode ini, mulai banyak *mangaka* (pengarang *manga*) yang terkenal, salah satunya seperti Osamu Tezuka dengan karyanya yang berjudul *Astro Boy*, *Black Jack*, *Janguru Taitei* (*Kimba the White Lion*), dan lain-lain.
7. Periode Heisei (1989-sekarang), meski tidak disebutkan oleh Mattulada karena buku Mattulada diterbitkan pada tahun 1970-an, sehingga belum masuk pada periode ini. Penting untuk penulis bahas karena terdapat kebudayaan yang menjadikan Jepang sebagai salah satu pusat budaya pop pada zaman sekarang ini. Adapun budaya tersebut antara lain, 1) *Cosplay* atau *Costume Player*, yakni kegiatan berpakaian selayaknya tokoh komik, kartun, ataupun game; dan 2) *Idol*, yakni kegiatan dimana seorang atau kelompok menari dan bernyanyi di satu

tempat untuk menghibur khalayak ramai. Pada periode ini pula karya film asli Jepang baik itu yang *anime* ataupun yang bukan, mulai terkenal di seluruh dunia. Seperti misalnya *anime* yang diproduksi oleh studio Ghibli sudah pasti sangat ditunggu-tunggu oleh semua orang, dikarenakan ciri khas cerita yang disampaikan oleh studio ini selalu mempunyai arti yang dalam. Selain itu, film-film mengenai robot yang diproduksi oleh Jepang seperti “*Super Sentai*” juga terkenal bahkan dibuat ulang oleh Amerika Serikat dengan judul “*Power Ranger*”

Dari pernyataan di atas dapat penulis simpulkan bahwa kebudayaan Jepang adalah seluruh kebudayaan yang ada di Jepang baik kebudayaan tradisional pada zaman jomon hingga pada masa kepemimpinan Tokugawa, maupun kebudayaan modern asli Jepang ataupun campuran dari kebudayaan luar Jepang.

Kebudayaan tradisional Jepang adalah kebudayaan Jepang yang sudah ada atau dilakukan sejak zaman jomon hingga masa berakhirnya kepemimpinan Tokugawa pada tahun 1868. Adapun kebudayaan tradisional Jepang antara lain, upacara minum teh (*chanoyu*), kaligrafi Jepang (*shodou*), merangkai bunga (*ikebana*), *geisha*, *kabuki*, dan lain-lain.

Kebudayaan modern Jepang adalah kebudayaan Jepang yang baru ada atau dilakukan sejak awal periode Meiji hingga saat ini. Munculnya kebudayaan modern ini dipengaruhi oleh mulai terbukanya masyarakat Jepang terhadap masuknya orang asing beserta budaya yang dibawa oleh orang asing tersebut setelah tumbangannya kekuasaan Tokugawa. Dan juga menerima kebudayaan-kebudayaan yang dibawa

oleh orang asing tersebut. Adapun kebudayaan modern Jepang antara lain, *anime*, *cosplay*, *j-pop* dan *fashion*. Selain munculnya kebudayaan-kebudayaan modern seperti yang penulis sebutkan di atas, pengaruh kebudayaan asing juga memunculkan fenomena-fenomena kebudayaan Jepang antara lain, *hikikomori*, *NEET*, *kawaii style*, *kodokushi*, *valentine*, dan seterusnya.

2.2.4 Nilai-Nilai Budaya Jepang

2.2.4.1 *Amae*

Definisi dari nilai *amae* pertama kali diperkenalkan secara luas oleh Dr. Takeo Doi dan terus disempurnakan hingga tercipta beberapa buku mengenai *amae* yang dia tulis sendiri seperti “*The Anatomy Of Dependence*” yang diterbitkan pada tahun 1981 dan buku “*The Anatomy Of Self*” yang diterbitkan pada tahun 1988. Menurut Dr. Takeo Doi, *amaeru* adalah kosakata yang umum digunakan di Jepang, dan tidak ada satu kata pun yang ekuivalen dalam bahasa Inggris maupun bahasa Eropa lainnya. Meski Doi berpendapat demikian, namun muncul beberapa padanan dalam bahasa Inggris yang diungkapkan oleh beberapa ahli (Johnson, 1993: 157), seperti misalnya :

Menurut Matsuda (1959): “*to be babied, to act like a spoiled child, to coax, to be coquettish, to request favors, to avail oneself of another’s kindness*” (diperlakukan seperti bayi, bersikap manja, membujuk, menarik perhatian, meminta bantuan, menggantungkan diri pada kebaikan orang lain); Lebra (1976): “*to seek*

the goodwill of others” (mencari kebaikan/ketulusan dari orang lain); dan Pelzel (1977): “*flirt with, take advantage of, or butter up*” (menggoda, mengambil keuntungan, atau menjilat). Namun menurut Doi, *amaeru* mengandung aura manis dan rasa penerimaan yang tidak terdapat dalam kata-kata padanan bahasa Inggris tersebut.

John Bester (1985: 7) selaku penerjemah buku “*The Anatomy Of Dependence*” memberikan penjelasan mengenai makna *amaeru* sebagai berikut.

“It is the behaviour of the child who desires spiritually to “snuggle up” to the mother, to be enveloped in an indulgent love, that is referred in Japanese as amaeru (the verb; amae is the noun). By extension, it refers to the same behaviour, wheter unconscious or deliberately adopted, in the adult. And by extension again, it refers to any situation in which a person assumes that he has another’s goodwill, or takes a---possibly unjustiably---optimistic view of a particular situation in order to gratify his need to feel at one with, or indulged by, his surroundings.”

Artinya:

Adalah tingkah laku seorang anak yang ingin mendekat secara spiritual kepada ibunya, ingin dilingkupi dalam kasih sayang yang memanjakan, itulah yang disebut sebagai *amaeru* dalam bahasa Jepang. Lebih jauh, *amaeru* merujuk pada tingkah laku serupa yang diadopsi oleh orang dewasa, baik secara sadar maupun tidak. Lebih jauh lagi, *amaeru* merujuk pada situasi ketika seseorang mengasumsikan bahwa orang lain akan bersikap menerima dan bersahabat, atau ketika seseorang mengambil—kemungkinan tanpa sadar—pandangan yang optimistik atas situasi tertentu demi memenuhi keinginannya untuk berbaur dengan, atau diterima oleh, lingkungannya.

Dari penjelasan yang dikemukakan oleh Bester di atas, penulis menyimpulkan bahwa *amaeru* adalah tingkah laku seorang anak yang bergantung terhadap ibunya, namun sikap tersebut tidak berhenti saat beranjak dewasa bahkan sikap *amaeru* tetap dilakukan dengan objek ketergantungan yang lain seperti hubungan guru dan murid, atasan dan bawahan, maupun pertemanan.

Setelah mendapat banyak kritikan atas kurangnya definisi dari makna *amae* dalam teorinya, Doi (1985: 167) menambahkan sebuah bab dalam bukunya yang berjudul “*The Anatomy of Dependence*”. Dalam bab tersebut, Doi menerangkan lebih lanjut tentang makna *amae* sebagai berikut:

“The amae here indicates, first of all, an observed behaviour: an overfamiliar attitude, for example, or a way of speaking designed to attract attention. However, the word, it seems, really refers not to the observed behaviour as such but to the emotion of which it is a sign. In considering the nature of this emotion, one must first of all examine the nature of what are referred to as emotion in general. Whether they involve pleasure or anger, grief or happiness, the thing they have in common, it seems, is that they all demonstrate a relationship between the one who feels the emotion and his surroundings. What kind of relationship, then, does the word amae suggest?”

In its most characteristic form, it represents an attempt to draw close to the other person. This is why on the section on the psychological prototype of amae I defined amae as being, in the first place, the craving of the newborn child for close contacts with its mother, and, in the broader sense, the desire to deny the fact of separation that is an inevitable part of human existence, and to obliterate the pain that this separation involves.”

Artinya:

Amae disini mengindikasikan, pertama-tama, sikap yang diamati: sikap yang terlalu akrab, contohnya, atau cara berbicara untuk menarik perhatian. Namun, kata tersebut, akan nampak, sebenarnya tidak merujuk pada sikap yang diamati seperti yang disebutkan tetapi pada emosi yang disimbolkan oleh tindakan tersebut. Dalam mempertimbangkan sifat dasar emosi ini, pertama-tama harus memeriksa sifat dasar yang seperti apa yang dianggap sebagai emosi secara umum. Baik emosi-emosi tersebut melibatkan kesenangan atau kemarahan, kesedihan atau kegembiraan, hal-hal yang sama-sama dimiliki, nampaknya, bahwa emosi-emosi tersebut mendemonstrasikan sebuah hubungan antara seseorang yang merasakan emosi tersebut dengan lingkungannya. Lalu, hubungan seperti apa yang dinyatakan oleh kata *amae*?

Dalam bentuk yang paling khas, kata tersebut menggambarkan sebuah tindakan untuk mendekat kepada orang lain. inilah sebabnya mengapa pada bagian prototipe psikologi dari *amae*, saya mendefinisikan *amae* sebagai makhluk, pada mulanya, keinginan dari bayi yang baru lahir untuk mendekat kepada ibunya, dan, dalam lingkup yang lebih luas, sebuah keinginan yang menolak kenyataan bahwa perpisahan termasuk bagian

yang tak dapat terhindarkan dari kehidupan manusia, dan untuk melenyapkan rasa sakit yang disebabkan oleh perpisahan tersebut.

Dari kutipan di atas dapat penulis simpulkan bahwa pengertian *amae* yang Doi sampaikan adalah mengenai *amae* sebagai sebuah emosi ketidakinginan seseorang untuk merasakan perpisahan karena terlalu bergantung pada orang lain.

Dari beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa *amae* adalah sikap seseorang bergantung kepada orang lain layaknya bayi yang bergantung pada ibunya. Namun, *amae* tidak hanya ditunjukkan dalam hubungan keluarga maupun hubungan dari bawah keatas seperti *amae* bayi kepada ibunya, *amae* juga dapat ditunjukkan oleh murid kepada guru maupun sebaliknya, bawahan ke atasan maupun sebaliknya, dan lain-lain.

Banyak peneliti yang mengungkapkan betapa pentingnya *amae* dalam budaya Jepang terutama pada struktur sosial masyarakat Jepang, salah satu contohnya adalah seperti yang dikemukakan oleh De Vos (dalam Wierzbicka, 1997: 239), di dalam sistem tradisional Jepang tidak ada hak untuk bawahan, karena tidak ada hubungan secara kontrak, satu-satunya jalan yang bisa mereka ambil adalah dengan berharap pada kebajikan dan kebaikan dari atasan mereka. Dengan cara menanamkan perasaan untuk mengasuh dan mengapresiasi mereka oleh atasan. Hal yang memanipulasi atasan mereka inilah yang disebut dengan *amaeru* dalam bahasa Jepang.

Adapun hasil yang didapatkan orang yang menjadi objek *amae* tersebut adalah kesetiaan. Seperti yang dikatakan oleh Gibney (dalam Wierzbicka, 1997:240), kewajiban seorang pemimpin dalam memenuhi kebutuhan dan

keinginan bawahannya sangat besar. Namun balasan dari *amae* yang dia penuhi dan turuti, akan memunculkan kesetiaan yang kuat.

Adapun sebab awal kemunculan *amae* adalah, pada zaman Kamakura muncul nilai *bushido* yang banyak dipakai oleh para samurai yang salah satu prinsip dari *bushido* tersebut melahirkan nilai *omoiyari*. Karena nilai *omoiyari* dapat memunculkan nilai *amae* pada pelaku penerima *omoiyari* tersebut. Diperkirakan munculnya *amae* juga pada zaman tersebut.

2.2.4.2 Omoiyari

Omoiyari terdiri dari dua kata yaitu *omoi* yang berarti perhatian dan peduli kepada orang lain, dan *yari* yang merupakan perubahan kata benda dari kata kerja *yaru* yang berarti mengirimkan sesuatu kepada orang lain. Jadi, secara harfiah “*omoiyari*” berarti memberikan perasaan suka rela kepada orang lain (Hara, 2006:27). Nilai *omoiyari* muncul pada zaman Kamakura seiring munculnya *bushido*, karena *omoiyari* mencerminkan salah satu prinsip dari *bushido* yakni kebajikan (仁)

Shinmura menjelaskan dalam jurnal Kazuya Hara yang berjudul “*The Concept of Omoiyari (Altruistic Sensivity) in Japanese Relational Communication*” bahwa *omoiyari* adalah kepekaan seseorang dalam membayangkan perasaan dan permasalahan orang lain, termasuk keadaannya (Hara, 2006:24). Adapun pendapat lain dari Lebra (dalam Wierzbicka, 1997:276), *omoiyari* mengarah pada kemampuan dan kemauan untuk merasakan apa yang orang lain rasakan, seolah-

olah merasakan sendiri kegembiraan maupun rasa sakit yang mereka alami dan menolong mereka untuk mencapai harapan mereka.

Akanuma (dalam Hara, 2006:27) mengemukakan bahwa *omoiyari* adalah menebak perasaan orang lain dan perhatian terhadap perasaan orang lain, menerima apa yang telah terjadi (akan terjadi) pada orang lain seakan-akan hal tersebut terjadi juga pada diri sendiri. Ninomiya mendefinisikan *omoiyari* sebagai tindakan sukarela demi kepentingan orang lain (dalam Hara, 2006:27).

Dari berbagai pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa *omoiyari* adalah tingkah laku secara suka rela untuk memahami perasaan orang lain dan membantu orang lain untuk mengatasi masalahnya seakan-akan hal tersebut terjadi pada dirinya sendiri.

2.2.4.3 Contoh Bentuk Kebudayaan

Bila dikaitkan dengan wujud kebudayaan Jepang maka nilai-nilai budaya seperti yang dijelaskan di atas dapat kita lihat pada contoh bentuk-bentuk kebudayaan sebagai berikut:

1. *Hanami*, yaitu kegiatan menikmati bunga yang diperkirakan sudah ada sejak periode Nara (710-794). Awalnya pada periode Nara, masyarakat Jepang menikmati mekarnya bunga prem, namun pada periode Heian (794-1185) masyarakat lebih tertarik pada bunga sakura. Sejak saat itulah kebudayaan *hanami* menjadi kebudayaan melihat bunga sakura.

Dalam kebudayaan *hanami* terdapat nilai budaya *amae*, hal itu ditunjukkan dalam bergantungnya kelompok kepada anggota yang mendapat pembagian tugas seperti tugas mencari lokasi berkumpul, menyediakan makanan dan minuman, membuat rangkaian acara dan lain sebagainya.

2. *Undoukai*, yaitu kegiatan berupa kompetisi olahraga yang dilaksanakan di sekolah, perusahaan, maupun organisasi masyarakat lainnya yang ada di Jepang. Dalam kebudayaan *undoukai* juga terdapat nilai budaya *amae*, hal itu ditunjukkan dalam kegiatan yang terdapat dalam *undoukai* antara lain: *tama ire*, *kibasen*, *tsunahiki*, dan seterusnya. Dalam kegiatan tersebut tiap-tiap anggotanya saling bergantung satu sama lain demi mencapai tujuan yang sama yakni memenangkan setiap kompetisi tersebut.
3. Upacara *shichi-go-san*, yaitu upacara untuk anak laki-laki umur 3 dan 5 tahun dan anak perempuan umur 3 dan 7 tahun. Karena umur-umur tersebut dipercaya sebagai tonggak sejarah dan angka-angka tersebut dipercaya dapat membawa keberuntungan. Upacara ini sudah dilaksanakan sejak periode Kamakura. Dalam kebudayaan upacara *shichi-go-san* terdapat nilai budaya *omoiyari*, hal tersebut ditunjukkan oleh orang tua sang anak yang mempunyai rasa empati yang kuat terhadap anaknya, yang diharapkan dengan mengikuti upacara tersebut anaknya akan menjalani kehidupan dengan baik dan penuh keberuntungan.

BAB III

ANALISIS NILAI *AMAE* DAN NILAI *OMOIYARI* DALAM MANGA “*SHIJOU SAIKYOU NO DESHI : KENICHI*”

3.1 Sinopsis

Manga Shijou Saikyou No Deshi : Kenichi karya Shun Matsuena adalah *manga* yang menceritakan tentang lika-liku kehidupan SMA seorang siswa yang bernama Shirahama Kenichi yang awalnya merupakan korban bully tetap berubah menjadi murid paling kuat dalam cerita. Selain bercerita mengenai latihan-latihan yang dilakukan Kenichi, *manga* ini juga bercerita mengenai hubungan pertemanan Kenichi dengan tokoh lain yang sebelumnya bahkan merupakan musuh Kenichi. Jumlah volume pada *manga* ini berjumlah 61 volume, namun yang dibahas dalam penelitian ini hanya volume 1-16 saja.

Diawali dengan pertemuan antara Kenichi dengan Miu secara kebetulan saat Kenichi berangkat sekolah, kemudian disusul dengan munculnya konflik antara Kenichi dengan salah satu anggota dan kapten dari klub karate yang membuat Kenichi menerima latihan beladiri pertamanya oleh Miu yang kemudian menyarankan Kenichi untuk berlatih di dojo, hingga akhirnya Kenichi masuk dojo Ryouzanpaku yang ternyata adalah rumah Miu. Di dojo tersebut Kenichi berlatih dengan 6 ahli beladiri didalamnya.

Konflik selanjutnya menceritakan perselisihan Kenichi dengan Ragnarok yang merupakan geng terkuat di SMA. Dimulai dari tertariknya ketua tim Nanjou Kisara dari Ragnarok dengan Kenichi yang berhasil mengalahkan ketua klub karate, hingga memerintahkan satu persatu anak buahnya untuk mengalahkan Kenichi, yang akhirnya semua berhasil dikalahkan oleh Kenichi. Dari anggota Ragnarok yang berhasil Kenichi kalahkan, yakni Takeda dan Ukita akhirnya menjadi teman Kenichi.

Tidak lama setelah Takeda dan Ukita keluar dari Ragnarok, mantan ketua tim mereka yakni Nanjou Kisara terpilih untuk menjadi pimpinan ke-8 grup Ragnarok. Konflik selanjutnya pun mulai terjadi, konflik ini menceritakan perselisihan Kenichi dengan kedelapan pimpinan Ragnarok yang disebut 8 tinju dari Ragnarok, yang diketuai oleh tinju pertama yang bernama Asamiya Ryuuto.

Diawali dengan pertarungan pertama melawan tinju ke-enam yang bernama Tanimoto Natsu yang juga merupakan teman sekelas Kenichi, kemudian Kenichi dibantu oleh Miu, Nijima, Takeda, dan Ukita dalam mengalahkan kedelapan tinju beserta anak buah mereka tersebut, hingga akhirnya pada pertarungan terakhir Kenichi melawan Ryuuto yang juga merupakan teman masa kecil Kenichi. Namun karena suatu alasan pada saat masih kecil akhirnya Ryuuto membenci Kenichi, yang akhirnya membuat pertarungan tersebut tak bisa lagi terelakkan. Pertarungan itu pun akhirnya dimenangkan oleh Kenichi dengan jurus yang menggabungkan jurus-jurus yang diajarkan oleh para ahli beladiri yang ada di dojo Ryouzanpaku.

3.2 Analisis Struktural Manga “*Shijou Saikyou No Deshi : Kenichi*”

Pada subbab ini penulis akan menganalisis unsur pembangun prosa yang ada pada Manga karya Shun Matsuena ini. Adapun unsur tersebut adalah tema, tokoh dan penokohan, latar, dan amanat.

3.2.1 Tema

Berdasarkan langkah-langkah pemahaman tema yang dikemukakan oleh Aminuddin, tema pada *manga “Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi”* adalah “perjuangan Kenichi melawan ketidakadilan”

Hal tersebut dibuktikan oleh sang tokoh utama yaitu Kenichi Shirahama yang dimulai dengan perjuangan dirinya melawan ketidakadilan yang dialaminya. Kemudian Kenichi juga melawan ketidakadilan yang dialami oleh orang lain dengan menggunakan kemampuan beladiri yang dia pelajari dari keenam master dari dojo Ryouzanpaku.

Kenichi yang sudah semakin kuat tidak termakan oleh kekuatannya sendiri. Justru rasa ingin membela ketidakadilannya semakin besar, bahkan dia tunjukkan dikala lawan-lawannya tersebut mengalami kesulitan. Seperti saat Kenichi membantu Takeda dan Ukita yang dikeroyok oleh anggota Ragnarok karena mereka berdua telah keluar dari grup tersebut. Hingga pada saat sebelum pertarungan puncak Kenichi melawan Ryuuto, Kenichi marah melihat Ryuuto

menyerang temannya sendiri yakni Shougo karena menganggap temannya tersebut sudah tidak berguna.

3.2.2 Tokoh dan Penokohan

3.2.2.1 Tokoh

Dilihat dari segi peranan atau tingkat kepentingan suatu tokoh dalam cerita, tokoh dibagi dalam dua jenis, yakni tokoh utama dan tokoh sampingan:

1. Tokoh Utama

Tokoh utama adalah tokoh yang paling sering diceritakan baik sebagai pelaku maupun yang dikenai kejadian. Berdasarkan hal tersebut, tokoh utama pada *manga* “*Shijou Saikyou no Deshi : Kenichi*” adalah Shirahama Kenichi. Karena Kenichi selalu muncul di tiap kejadian baik sebagai pelaku maupun yang dikenai kejadian. Hal tersebut dibuktikan dengan diawalinya cerita dengan kemunculan Kenichi sebagai tokoh pertama yang ditampilkan.

Kemudian pada konflik pertama yang dimunculkan adalah mengenai Kenichi melawan Daimonji, lalu konflik selanjutnya Kenichi melawan para anggota Ragnarok, lalu Kenichi bertemu teman masa kecilnya yang bernama Ryuuto yang ternyata pemimpin grup 8 tinju dan Kenichi melawan grup tersebut yang akhirnya menyebabkan keluarnya anggota grup tersebut satu persatu dan diakhiri dengan kemenangan Kenichi melawan Ryuuto.

2. Tokoh Sampingan

Tokoh sampingan adalah tokoh yang peranannya tidak terlalu penting dan hanya sebagai penunjang tokoh utama. Berdasarkan hal tersebut, tokoh sampingan pada *manga* ini adalah Fuurinji Miu, terlihat diawal bahwa Miu adalah tokoh kedua yang dimunculkan setelah Kenichi. Selain itu, Miu adalah orang pertama yang mengajari beladiri kepada Kenichi. Dalam proses penyelesaian konflik yang terjadi didalam cerita pun meski tidak selalu bersama Kenichi namun Miu sering sekali muncul saat kejadian. Ketika Kenichi sedang berlatih pun Miu selalu muncul untuk menemani bahkan sebagai lawan latihan untuk Kenichi. Miu pun menjadi salah satu penyebab konflik yang terjadi antara Kenichi dengan Ryuuto.

Selain Miu, terdapat tokoh sampingan lainnya yaitu seluruh master beladiri dojo Ryouzanpaku, yang selalu muncul ketika melatih Kenichi dan juga ketika Kenichi meminta bantuan dan nasihat. Peranan para master beladiri tersebut sangatlah penting, karena berkat merekalah Kenichi dapat bertambah kuat. Tokoh sampingan selanjutnya adalah Nijima Haruo, dia adalah teman sekelas Kenichi dan Miu. Hal tersebut dibuktikan dengan seringnya dia muncul ketika sebuah konflik akan terjadi, bahkan tidak jarang konflik terjadi disebabkan oleh Nijima. Nijima juga membuat sebuah grup yang dinamakan Shinpaku yang dia harapkan Kenichi dapat menjadi ketua di grupnya tersebut. Selain tokoh-tokoh di atas, terdapat tokoh sampingan lainnya yakni anggota Ragnarok, dan anggota 8 tinju.

Dilihat dari segi perwatakan tokoh, tokoh dibagi dalam dua jenis, yakni tokoh protagonis dan tokoh antagonis:

1. Tokoh Protagonis

Tokoh protagonis adalah tokoh yang mempunyai watak baik dan positif, seperti dermawan, jujur, rendah hati, pembela, cerdas pandai, mandiri, dan setia kawan (Siswanto, 2008:144). Berdasarkan hal tersebut, tokoh protagonis pada *manga* ini adalah, Shirahama Kenichi, Fuurinji Miu, seluruh master beladiri dojo Ryouzanpaku, anggota aliansi Shinpaku, serta mantan anggota Ragnarok. Hal tersebut dibuktikan dengan sikap mereka yang senang membantu orang lain, membela yang lemah, dan selalu siap membantu teman tanpa pandang untung atau rugi yang akan didapatkan kemudian.

2. Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis adalah tokoh yang wataknya dibenci pembacanya. Tokoh ini biasanya digambarkan sebagai tokoh yang berwatak buruk dan negatif, seperti pendendam, culas, pembohong, menghalalkan segala cara, sombong, iri, suka pamer, dan ambisius (Siswanto, 2008:144). Berdasarkan hal tersebut, tokoh antagonis pada *manga* ini adalah, Asamiya Ryuuto, Ogata Isshinsai, dan anggota Ragnarok lainnya. Hal tersebut dibuktikan dengan seringnya mereka menyakiti orang lain bahkan tanpa alasan yang jelas. Selain itu, mereka tidak segan untuk mengorbankan temannya demi keuntungan pribadi dan menghalalkan segala cara agar dirinya dapat menang atau dapat menjadi lebih baik dari orang lain.

3.2.2.2 Penokohan

1. Shirahama Kenichi (白浜謙一)

Berikut adalah sifat-sifat yang digambarkan oleh tokoh Shirahama Kenichi.

a) Pantang Menyerah

Baik sebelum berlatih di dojo Ryouzanpaku maupun saat berlatih di dojo tersebut, Kenichi merupakan tokoh yang pantang menyerah demi dapat mewujudkan tujuannya. Hal tersebut dibuktikan pada kutipan dibawah ini:

謙一：^{ぼく}は^{ぜったい}絶対に^ああは^ならないぞ！
 もし^{つよ}強くなれたら^{よわ}弱い^{ひと}人のために^{たたか}だけ戦うんだ!!
 (1 冊：1 章：27)

Terjemahan:

Kenichi : Aku tidak akan menjadi seperti mereka! Jika aku kuat nanti, aku akan bertarung hanya demi orang-orang yang lemah!!
 (volume 1: chapter 1: 27)

Kenichi berkata demikian setelah kembali menjadi target latihan di klub karate. Meski demikian, pada kutipan di atas menunjukkan bahwa Kenichi tetap pantang menyerah untuk mencapai mimpinya untuk menjadi kuat agar dapat melindungi yang lemah.

Kutipan kedua:

謙一：^{あし}足が^{うご}動かない... ^め目がかすむ...
^{なに}何が^{しゅぎょう}修行だ! ^どんな^いイジメでも^ここまでは^ししないぞ!!
 やめてやるよ! ^{どうじょうきょう}こんな道場^く今日かぎり来るもんか!!
 美羽：謙一さん。
 つらいでしょうけど、^{あした}明日もガンバってくださいまし!
 謙一：も... もう少しだけガンバってみよう!!
 (2 冊：8 章：16－17)

Terjemahan:

Kenichi: Kakiku tidak mau digerakkan.. pandanganku menjadi kabur..
 Apanya yang latihan! Dibully saja tidak pernah sampai begini!!
 Aku akan keluar! Mana mungkin aku akan dating lagi ke dojo ini!!
 Miu : Kenichi.
 Aku tau kamu tersiksa tapi, besok juga berjuang ya latihannya!
 Kenichi: A... Aku akan coba berjuang sedikit lagi!!
 (volume 2: chapter 8: 16-17)

Kutipan di atas terjadi saat Kenichi akan pulang setelah dilatih oleh Koetsuji Akisame. Pada kutipan di atas menunjukkan bahwa Kenichi akan menyerah, namun setelah disemangati oleh Miu, Kenichi kembali ingin latihan. Meskipun perlu disemangati oleh Miu, pada kutipan tersebut tetap saja menunjukkan sikap pantang menyerah meski mendapatkan latihan yang sangat menyiksa.

b) Pemberani

Kenichi adalah tokoh yang pemberani, adapun buktinya pada kutipan dibawah ini:

謙一 : やめろ!!
ひと して あ き ゆる
 その人に手を上げる気ならボクが許さないぞ!!
ちくなみせんばい
 築波先輩!!
 (2 冊 : 18 章 : 15-16)

Terjemahan:

Kenichi : Hentikan!!
 Jika berani menyentuh orang itu, kau tak akan kumaafkan!!
 Kak Tsukuba!!
 (volume 2: chapter 18: 15-16)

Dalam kutipan di atas menunjukkan sikap pemberani Kenichi menghentikan kakak kelasnya yang bernama Tsukuba Saijou yang ingin menyerang Miu.

Bukti kedua ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



Gambar volume 6: chapter 46: 16-18

Pada gambar di atas menunjukkan keberanian Kenichi melompat dari atas tebing untuk menolong adiknya yang bernama Shirahama Honoka yang sedang dikelilingi oleh hiu.

c) Peduli

Meski Kenichi bertarung dengan lawan-lawannya, dia tetap peduli pada kondisi lawannya setelah bertarung dibandingkan kondisi dirinya sendiri.

Hal itu dibuktikan pada kutipan dibawah ini:

美羽 ^{だいじょうぶ} : 大丈夫ですか!?
 謙一 : ええ大丈夫!
 ^{ひと い} この人、生きてます...
 美羽 : ...
 ^{いま たたか あいて しんばい じぶん さき} 今、戦った相手の心配が自分より先?
 ^{ほんとう} 本当におもしろい人ですわ!
 (2 冊 : 13 章 : 11)

Terjemahan:

Miu : Apakah baik-baik saja!?

Kenichi : Iya, baik-baik saja!

Orang ini masih hidup...

Miu : ...

Sekarang, dia lebih mengkhawatirkan lawannya dibanding dirinya sendiri?

Benar-benar orang yang menarik!

(volume 2: chapter 13: 11)

Kutipan percakapan di atas terjadi setelah Kenichi berhasil mengalahkan Tsukuba dengan membantingnya. Dalam kutipan di atas menunjukkan, meski Miu khawatir atas keadaan Kenichi, namun Kenichi tetap lebih memperhatikan keadaan Tsukuba yang telah dia banting sebelumnya.

Bukti kedua ditunjukkan pada kutipan dibawah ini:

謙一 : あっ!?

じょうけんはんしゃ
条件反射でつい...なんてこった!?

だいじょうぶ
だ、大丈夫ですか!? しっかりしてください!!

わるき
わ、悪気はなかったんです!!

(4 冊 : 27 章 : 7)

Terjemahan:

Kenichi: Ah!?

Secara reflek aku... bagaimana ini bisa terjadi!?

A, apakah kamu baik-baik saja!? Tolong sadarlah!!

A, aku tidak berniat buruk!!

(volume 4: chapter 27: 7)

Pada kutipan di atas, Kenichi yang diserang oleh Ukita secara reflek menyerangnya dengan Lao Koi (salah satu gerakan beladiri Muay Thai) sehingga membuat Ukita terkapar. Bukan langsung menyerang musuh yang lainnya, Kenichi lebih khawatir tentang keadaan Ukita yang baru saja dia serang. Hal itu sekali lagi membuktikan kepedulian Kenichi kepada orang lain bahkan lawannya sekalipun.

2. Fuurinji Miu (風林時美羽)

Berikut adalah sifat-sifat yang digambarkan oleh tokoh Fuurinji Miu.

a) Setia kawan

Miu adalah tokoh yang mempunyai sifat setia kawan. Adapun buktinya pada kutipan dibawah ini.

謙一 : 君までつきあって遅刻しなくてもよかったのに...
 美羽 : だって、お友達でしょう?
 (1 冊 : 2 章 : 11)

Terjemahan:

Kenichi: Padahal lebih baik kamu tidak ikut-ikutan terlambat denganku...
 Miu : Tapi, bukankah kita berteman?
 (volume 1: chapter 2: 11)

Pada kutipan di atas, Miu menemani Kenichi dihukum terlambat dengan alasan hubungan pertemanan mereka meskipun dirinya bisa datang tidak terlambat. Kutipan selanjutnya yang menunjukkan sifat setia kawan Miu adalah kutipan dibawah ini.

謙一 : このままだと確実に遅刻だし...
 先行っていいでしょう。ボクは今日から毎日こうやって登校するから!
 美羽 : 何言ってますですか? お友達ですもの、最後までつきあいますわ!!
 (1 冊 : 3 章 : 24)

Terjemahan:

Kenichi: Kalau begini aku pasti akan terlambat...
 Maka dari itu lebih baik kamu pergi duluan saja. Karena mulai hari ini aku akan pergi ke sekolah setiap hari dengan cara seperti ini!
 Miu : Apa yang kamu katakan? Kita kan teman, aku akan menanimu sampai akhir!!
 (volume 1: chapter 3: 24)

Pada kutipan di atas juga Miu menunjukkan sifat setia kawan dengan menemani Kenichi selama perjalanan ke sekolah, meskipun sudah tahu dengan begitu sudah pasti akan menyebabkan terlambat datang ke sekolah.

b) Pemberani

Selain setia kawan, Miu juga mempunyai sifat pemberani. Hal tersebut dibuktikan pada kutipan dibawah ini.

やくざ A : 何だ^{なん}とてめえもっぺん^い言うてみろ!!
 美羽 : おじいさんにあやまりなさい!
 おじいさん : いいんじゃよ... おじょうちゃんわしゃあ!!
 (1 冊 : 1 章 : 28)

Terjemahan:

Yakuza A : Apa katamu, coba katakan sekali lagi!!
 Miu : Minta maaf^{しやうぶ}lah kepada kakek!
 Kakek : Saya tidak apa-apa nak!!
 (volume 1: chapter 1: 28)

Pada kutipan di atas jelas memperlihatkan keberanian Miu untuk membela Kakek yang disakiti oleh Yakuza A, sehingga Miu meminta Yakuza A untuk meminta maaf kepada si Kakek. Bukti keberanian Miu selanjutnya ada pada kutipan dibawah ini.

美羽 : おやめなさい!! もう勝負^{しょうぶ}はついていますわ!!
 さあ、保健室^{ほけんしつ}に.....
 がくせい A : うう...
 築波 : なに勝手^{かって}な事^{こと}してやがる!!
 (2 冊 : 12 章 : 13-14)

Terjemahan:

Miu : Hentikan!! Duelnya sudah berakhir!!
 Yuk, sekarang kita ke UKS.....
 Murid A : Ugh...
 Tsukuba : Seenaknya saja melakukan semaumu!!
 (volume 2: chapter 12: 13-14)

Pada kutipan di atas, Miu sedang menghentikan duel antara Tsukuba dengan Murid A yang sangat didominasi oleh Tsukuba hingga Murid A terluka parah. Meski murid lain takut dengan Tsukuba, Miu tetap berani menghentikan perlakuan jahat yang dilakukan oleh Tsukuba. Hal itu membuktikan bahwa Miu memang pemberani.

c) Peduli

Sifat yang selanjutnya dimiliki oleh Miu adalah peduli. Hal tersebut dibuktikan oleh kutipan dibawah ini.

美羽 : ひどいケガ!?
 さてはあの “つくば” とかいうカラテ部の先輩に、やられたんですね!?
 謙一 : ち、ちがいます...
 階段で、転んだんです。
 美羽 : ...
 そんな訳ないでしょう!? いったいどんな階段ですかって!!
 謙一 : いや、これが本当なんですって...
 (2 冊 : 10 章 : 11)

Terjemahan:

Miu : Luka yang parah!?
 Itu perbuatan dari senior klub karate mu yang bernama “Tsukuba” kan!?
 Kenichi: Bu, bukan...
 Aku terjatuh di tangga.
 Miu : ...
 Gak mungkin kan itu terjadi!? Tangga macam apa bisa sampai begitu!!
 Kenichi: Tidak, ini benar-benar karena jatuh di tangga.
 (volume 2: chapter 10: 11)

Pada kutipan di atas, Miu melihat Kenichi yang baru pulang ke Ryouzanpaku dalam kondisi babak belur. Miu khawatir dan kemudian bertanya mengenai apa yang terjadi hingga Kenichi babak belur begitu. Hal tersebut menunjukkan sifat peduli Miu karena mengkhawatirkan Kenichi.

3. Niijima Haruo (新島春男)

Niijima Haruo adalah teman sekelas Kenichi dan Miu saat kelas 2, sekaligus pendiri grup Shinpaku dan juga pusat berbagai informasi. Adapun sifat-sifat tokoh Niijima adalah sebagai berikut.

a. Rasa ingin tahu yang tinggi

新島 : おめ〜んこのクラスに、誰か^{だれ}転校^{てんこう}してきたらしいじゃね〜か。

どんな奴^{やつ}だ教えろや。^{おし}

謙一 : お、女^{おんな}の子^こだよ、眼鏡^{めがね}かけた...

(1 冊 : 1 章 : 10)

Terjemahan :

Niijima : Sepertinya dikelasmu ada anak pindahan baru ka~n.

Beritahu padaku orang seperti apa dia.

Kenichi : Dia anak perempuan yang berkacamata...

(volume 1: chapter 1: 10)

Kutipan di atas terjadi pada saat Kenichi bertemu Niijima diluar kelas setelah dihukum karena terlambat. Pada kutipan di atas membuktikan bahwa rasa ingin tahu Niijima sangat tinggi karena pada hari Miu masuk ke kelas Kenichi, Niijima tidak menunggu lama untuk menanyakan siapa yang transfer dan orang seperti apa, hal itu dilakukan untuk menambah informasi yang dimilikinya.

b. Pembohong

新島 : 来てくれなかったらどーしようかと思^{おも}ったけど〜
全員^{ぜんいん}時間^{じかん}ピッタシってかんじ〜 みたいな〜

謙一 : 新島きさまーっ!!

武田 : アタマにきたぞ!!

宇喜田 : 殺^{ころ}してやろうーっ!!

新島 : ウキャアアアアキャキャキャ〜!!

(8 冊 : 71 章 : 18)

Terjemahan :

Niijima : Walaupun sudah kepikiran apa yang harus dilakukan kalau kalian tidak datang~

Tapi keliatannya kalian dating tepat waktu ya~

Kenichi : Dasar sialan kau Niijima!!

Takeda : Aku benar-benar marah!!

Ukita : Akan kubunuh kau!!

Niijima : Ukyaaakyakyakya~!!

(volume 8: chapter 71: 18)

Kutipan di atas terjadi setelah pertarungan Shinpaku, Kenichi, Takeda, Ukita melawan si tinju ke-lima. Kenichi, Takeda, dan Ukita yang sebelumnya tidak mau datang akhirnya tertipu oleh surat cinta palsu yang dikirim oleh Niijima agar mereka datang ke kafe tempat pertarungan tersebut terjadi. Hal tersebut membuktikan bahwa Niijima adalah pembohong karena telah berbohong dengan mengatasnamakan surat cinta untuk memanfaatkan teman-temannya tersebut.

3.2.3 Latar

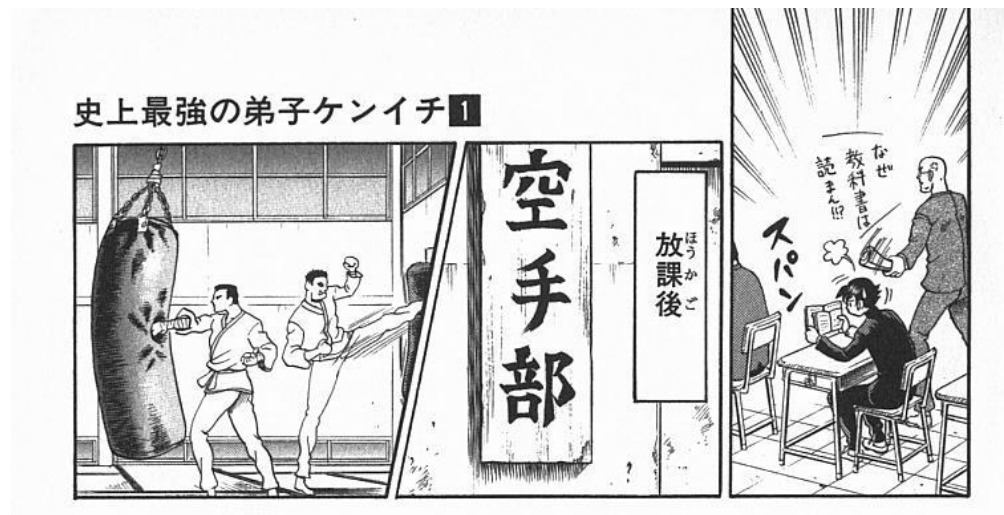
3.2.3.1 Latar Tempat

Terdapat beberapa latar tempat terjadinya interaksi antar tokoh pada *manga* ini. Adapun latar tempat tersebut sebagai berikut.

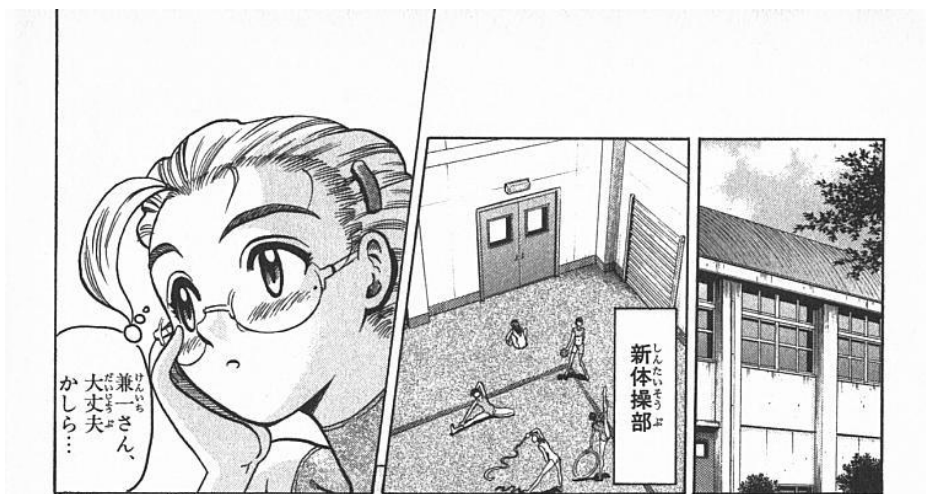
- a. Kelas 1-E, yang merupakan kelasnya Kenichi dan Miu.



- b. Ruang klub karate, klub yang pertama diikuti Kenichi saat SMA sekaligus menjadi tempat pertarungan pertama Kenichi.



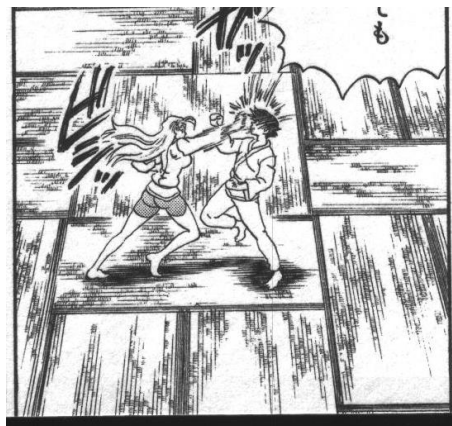
- c. Klub senam berirama, yang merupakan klub yang diikuti Miu.



- d. Atap sekolah, tempat terjadinya pertarungan antara Kenichi melawan Takeda dan Ukita. Juga tempat Kenichi dan Miu makan siang bersama



- e. Dojo Ryouzanpaku, Dojo ryouzanpaku adalah rumah Miu bersama kakek dan 6 orang master beladiri sekaligus tempat Kenichi berlatih beladiri.





- f. Pulau Fuurinji, adalah pulau terpencil yang ditemukan oleh Fuurinji Hayato. Pulau ini menjadi salah satu lokasi latihan Kenichi.



3.2.3.2 Latar Waktu

1. Pagi hari

Pertemuan pertama Kenichi dengan Miu, ketika pada suatu pagi Kenichi sedang berlari menuju ke sekolah karena terlambat, dan saat

melewati Miu tiba-tiba saja dirinya dibanting oleh Miu. Yang ternyata setelah sampai sekolah, diketahui bahwa Miu adalah anak baru pindahan.

謙一 : ...あ、美羽さん。
うおおあああっ!!
*ズバーン!!
美羽 : あ...
謙一 : お、おはようございます...
美羽 : おはようございますけんいち謙一さん!
つい条件反射で...
もうわけ
申し訳ございません!

(1 冊 : 2 章 : 2-3)

Terjemahan:

Kenichi : ...Eh, Miu san.
Uwoaaaaahhh!!
*gedubrak!!
Miu : Eh...
Kenichi : Se, selamat pagi...
Miu : Selamat pagi Kenichi san!
Karena secara refleks aku...
Aku minta maaf!

(volume 1: chapter 2: 2-3)

2. Siang hari

Pada siang hari Kenichi dan Miu sering makan siang bersama. Gambar dibawah adalah salah satu lokasi Kenichi dan Miu untuk makan siang bersama. Karena setiap istirahat makan siang Kenichi selalu dicari oleh anggota Ragnarok, jadi tempat untuk makan siang selalu berpindah-pindah.

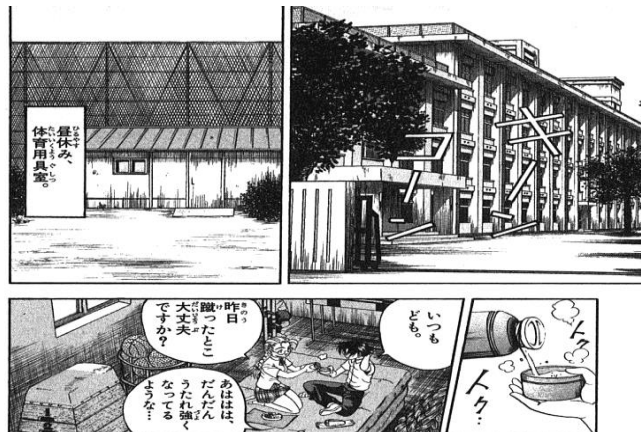
謙一 : いつもども。
美羽 : 昨日蹴ったところ大丈夫ですか?
謙一 : あははは、だんだんうたれ強くなってるような...
(3 冊 : 26 章 : 11)

Terjemahan :

Kenichi : Terima kasih.

Miu : Apakah yang aku tendang kemarin baik-baik saja?

Kenichi : Ahahaha, sedikit demi sedikit aku jadi kuat menahan serangan...



(volume 3: chapter 26: 11)

3. Malam hari

Pada malam hari, Miu mengajak Kenichi makan di atas atap dojo Ryouzanpaku.



美羽 : それより、ここ眺めがいいでしょう。

謙一 : え? ええ!!

確かに月がつかめそう。

美羽 : でしょ でしょ。

(2 冊 : 16 章 : 14)

Terjemahan:

Miu : Daripada itu, pemandangan disini bagus kan.

Kenichi : Eh? Iya!!

Memang benar, sampai bulan seperti dapat kugenggam.

Miu : Ya kan ya kan.

(volume 2: chapter 16: 14)

4. Musim panas

Pada saat liburan musim panas, Kenichi dibawa oleh Akisame untuk berlatih di gunung.

秋雨 : そういえば謙一君、たしかそろそろ夏休みだったよねえ?

ここはひとつ... 私が良い所へ連れて行ってあげようではないか。

謙一 : あの、夏休み今年は中止になったんですよ!!

(8 冊 : 63 章 : 8)

Terjemahan:

Akisame : Ngomong-ngomong Kenichi kun, kalau tidak salah sebentar lagi liburan musim panas kan ya?

Tempat ini yang pertama... Aku akan membawamu ke suatu tempat yang bagus.

Kenichi : Umm, liburan musim panas tahun ini ditiadakan loh!!

(volume 8: chapter 63: 8)

3.2.3.3 Latar Sosial

Latar sosial pada tokoh *manga* ini adalah menceritakan masyarakat menengah kebawah. Hal tersebut dibuktikan dengan latihan yang dilakukan oleh Kenichi adalah latihan yang menggunakan alat yang tradisional seperti berlari dengan menarik ban mobil bekas, latihan keseimbangan di atas potongan kayu, latihan memukul dengan potongan

kayu yang dililit tali. Tempat-tempat yang dikunjungi untuk latihan pun berupa tempat umum yang gratis seperti sekitar kompleks dan pinggir sungai, berlatih di pulau tak berpenghuni, dan berlatih di hutan.

Bukti lainnya yaitu, bahwa sebagian besar tokoh merupakan anak-anak SMA yang tidak mempunyai penghasilan dan selalu terlihat berkumpul ditempat umum seperti bekas gedung yang tidak digunakan lagi, pinggir sungai, di sekolah, dan lain sebagainya.

3.2.4 Amanat

Amanat yang terdapat dalam *manga* ini adalah selalu membela orang yang ditindas, senang menolong orang yang butuh pertolongan tanpa pandang bulu, giatlah dalam mencapai cita-cita dan selalu bersikap lembut pada orang lain, dengan begitu akan datang seseorang yang benar-benar bisa disebut teman meski tanpa diminta untuk menjadi teman. Hal tersebut seperti yang Kenichi lakukan terhadap seluruh teman dan lawan-lawannya. Meski pada awal cerita, Kenichi tidak memiliki teman satu pun dan justru menjadi objek bully orang lain. Namun setelah bertemu Miu dan belajar beladiri dengan giat, akhirnya Kenichi dapat membela dirinya sendiri dan orang-orang yang tertindas seperti dirinya yang dahulu. Bahkan, lawan-lawannya yang dahulu ingin menyakitinya, karena pernah ditolong oleh Kenichi akhirnya membantu Kenichi mengatasi permasalahannya dalam melawan grup Ragnarok dan 8 tinju.

3.3 Nilai Amai dan Omoiyari dalam *Manga Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi*

Pada subbab ini, penulis akan memaparkan hasil analisis berupa kutipan percakapan antar tokoh yang mengandung sikap amai maupun omoiyari didalamnya.

3.3.1 Nilai Amai

Seperti yang sudah penulis jelaskan pada bab sebelumnya, *amai* adalah sikap kebergantungan seseorang kepada orang lain. Seperti misalnya anak kepada ibunya. Dan tidak hanya adalah hubungan keluarga, sikap *amai* juga dapat ditunjukkan dalam hubungan murid dan guru, dan juga hubungan antar teman. Adapun sikap *amai* dalam hubungan murid dan guru ditunjukkan dalam kutipan dibawah ini.

秋雨 : 直^{なお}そうとも思^{おも}ったが、

謙一 : あ、師^{ししょう}匠!!

秋雨 : これはこれで、早^{はや}くて良^よいのでね!

謙一 : 師^{ししょう}匠、ちよつと相^{そう}談^{だん}が...

...

こま : 困^だった... 誰^{だれ}に相^{そう}談^{だん}しよう.....

*コンコン

逆鬼 : あいてるぞー

謙一 : 失^{しつれい}礼しまーす。あれ?

 あれれ!!? 重^{おも}い扉^{とびら}だなあ...

 うおおおおお〜!!

逆鬼 : 何だよ! やかましいなあ?

謙一 : ああ～～っ!!

うう... 逆鬼師匠^{ししやう}～～っ!

逆鬼 : 何やってんだおめえ?

謙一 : 実は.....

(5 冊 : 42 章 : 15-16)

Terjemahan :

Akisame : Sempat terpikir untuk membetulkannya sih,

Kenichi : A, guru!!

Akisame : Tapi dengan begini, jadi lebih cepat kan!

Kenichi : Guru, ada yang mau aku konsultasikan...

...

Aduuuuuh... Pada siapa sebaiknya aku harus konsultasi...

*Tok-tok

Sakaki : Gak dikunci~

Kenichi : Permisi~. Loh?

Loh loh!!? Pintunya berat sekali...

Uooooooooo~!!

Sakaki : Ada apa sih! Berisiknyaa?

Kenichi : Aaaa~!!

Uu~ guru Sakaki~!

Sakaki : Apa yang sedang kamu lakukan?

Kenichi : Sebenarnya...

(volume 5: chapter 42: 15-16)

Pada kutipan di atas, Kenichi sedang berusaha untuk mencari solusi permasalahannya dengan berkonsultasi kepada guru beladirinya. Hal itu menunjukkan sikap *amae* atau kebergantungan Kenichi terhadap kedua guru

beladirinya tersebut untuk membantunya memecahkan masalah yang sedang dihadapinya dibandingkan mengatasinya sendiri maupun meminta bantuan orang tua ataupun teman-temannya. Hal yang dilakukan oleh Kenichi tersebut sejalan dengan tema di *manga* ini sebagai salah satu usaha Kenichi dalam perjuangannya melawan ketidakadilan. Selain itu, kutipan tersebut juga menunjukkan sifat pantang menyerah dari tokoh utama yakni Kenichi dengan perginya Akisame dia mencari guru lainnya yakni Sakaki untuk bertanya.

Sikap *amae* lainnya dalam hubungan murid dan guru ada pada kutipan dibawah ini.

謙一 : ボ... ボクは、間違っている事を、間違っているって言いたいだけなんです。

でも、それをただ口出しただけじゃ... 何も変わらなくて...

だから... だから自分が正しいと思った事を実際にやろうとしたら...

ちから
力があるんです!!

ちから ゆうき
力と勇気が!! ボクにはどちらも、まるでないけれど...

秋雨 : よし! 明日より... 技の稽古に入る!!

(2 冊 : 10 章 : 14-16)

Terjemahan :

Kenichi : A... aku, bila ada yang salah, aku ingin bilang itu salah.

Tetapi, jika hanya bicara, itu tidak akan mengubah apapun...

Oleh karena itu... jika aku ingin benar-benar membenarkan suatu hal...

Aku butuh kekuatan!!

Kekuatan dan keberanian!! Kedua hal itu, aku sama sekali tidak memilikinya..

Akisame : Baiklah! Mulai besok... Kau akan mempelajari jurus!!

(volume 2: chapter 10: 14-16)

Pada kutipan di atas Kenichi mengungkapkan ketidakmampuannya dalam membela yang benar kepada guru Akisame dikarenakan tidak mempunyai kekuatan dan keberanian yang cukup, yang secara tidak langsung meminta bantuan kepada guru Akisame dalam mengatasi ketidakmampuannya tersebut. Sikap tersebut juga merupakan sikap *amae*, karena bukannya mengatasinya sendiri melainkan bergantung pada gurunya agar dapat mengatasi masalahnya tersebut. Hal yang dilakukan oleh Kenichi tersebut sejalan dengan tema di *manga* ini sebagai salah satu usaha Kenichi dalam perjuangannya melawan ketidakadilan.

Sikap *amae*, selain hubungan antara murid dengan guru, juga terdapat pada hubungan antar teman. Adapun yang mengandung sikap *amae* pada hubungan antar teman terdapat pada kutipan dibawah ini.

謙一 : み、美羽さん...

あなたは どうやって、そんなに強くなったんですか?

美羽 : ...

謙一 : 何をすればボクもあなたみたいに強くなれますか?

(1 冊 : 6 章 : 12-13)

Terjemahan :

Kenichi : Mi, Miu san...

Bagaimana caranya kamu bisa jadi sekuat itu?

Miu : ...

Kenichi : Apa yang harus kulakukan agar menjadi kuat sepertimu?

(volume 1: chapter 6: 12-13)

Pada kutipan di atas, terlihat bahwa Kenichi bertanya kepada Miu bagaimana agar dapat sekuat Miu. Hal tersebut dilakukan Kenichi karena dirinya ingin kuat dan dia bergantung pada jawaban Miu untuk mewujudkan keinginannya tersebut. Hal yang dilakukan oleh Kenichi tersebut sejalan dengan tema di *manga* ini sebagai salah satu usaha Kenichi dalam perjuangannya melawan ketidakadilan. Kutipan selanjutnya yang menunjukkan sikap *amae* dalam hubungan antar teman ada pada kutipan dibawah ini.



謙一 : あれ、なんだ新島? なぜここに?

新島 : 謙一〜っ ぐわ〜っ いやがったなこんちくしょ〜。

謙一 : うわっ なんだよ!!?

新島 : く、食うならオレよりこいつのがうまいぜ、まじで!!

(7 冊 : 55 章 : 20)

Terjemahan :

Kenichi : Loh, ada apa Niijima? Kenapa ada disini?

Niijima : Kenichi~ guwa~ Tidaaaaaaak~

Kenichi : Uwaah ada apa!!?

Niijima : Ka, kalau mau makan, makan orang ini aja karena lebih enak daripada aku, sungguh!!

(volume 7: chapter 55: 20)

Pada kutipan di atas, dapat dilihat pada gambar tersebut ketika Niijima bertemu Kenichi, ia langsung bersembunyi dibalik Kenichi. Hal tersebut secara tidak langsung menunjukkan sikap kebergantungan Niijima yang meminta perlindungan kepada Kenichi dengan bersembunyi dibalik Kenichi. Hal yang dilakukan Kenichi pada kutipan tersebut menunjukkan sifat peduli yang ditujukan pada Niijima yang ketakutan karena merasa terancam oleh guru-guru Kenichi di Ryouzanpaku. Selain itu, juga menunjukkan pesan untuk menolong orang yang butuh pertolongan tanpa pandang bulu.

Kutipan selanjutnya yang menunjukkan sikap *amae* dalam hubungan antar teman ada pada kutipan dibawah ini.

宇喜田 : おい謙一、取り込み中わりーが、聞きてーことがあるんだよ！

謙一 : はい？

宇喜田 : この辺にあるマツエラークって店知らねーか？

ちよいと急ぐんだ、待ち合わせでな!!

武田 : え!?

宇喜田 : なんだよ武田...

お前^{まえ}も待ち合わせ^{まあ}せなんだろ? 早く^{はや}行けよ!

武田 : いや... ボクの待ち合わせ場所^{まあばしょ}もマツエラークなんだ。

謙一 : あーっ! ボクもそこです!!

水沼 : あのう三将軍^{さんしょうぐん}... 皆^{みな}さんが探^{さが}してるマツエラークって.....

ここですよ。

謙一、宇喜田、武田 : なにい〜っ!!

新島 : フフフ...

うっふ〜ん。あ〜ら。三人とも来てくれたんだ〜 うれし〜

ラブレター^{らぶれた}の地図^{ちず}、少し^{すこ}わかりにくかったかしら〜?

(8 冊 : 71 章 : 16-17)

Terjemahan :

Ukita : Hey Kenichi, maaf kalau mengganggu, tapi ada yang ingin aku tanyakan!

Kenichi : Iya?

Ukita : Tahu toko yang bernama Matsue Lark yang ada disekitar sini nggak?

Aku lagi buru-buru, karena ada janji ketemuan!!

Takeda : Eh!?

Ukita : Ada apa Takeda...

Kamu juga ada janji ketemuan kan? Buruan pergi sana!

Takeda : Bukan begitu... Lokasi untuk janji ketemuanku juga di Matsue Lark.

Kenichi : Ah! Aku juga disana!!

Mizunuma : Anu tiga jendral... Toko Matsue Lark yang kalian cari itu...

Adalah disini.

Kenichi, Ukita, Takeda : Apaaa~!!

Nijima : fufufu...

Uu~fun. Ara~. Kalian bertiga datang ya~ Senangnya~

Peta yang di surat cinta sedikit sulit untuk dimengerti yaaa~?

(volume 8: chapter 71: 16-17)

Kutipan di atas terjadi setelah pertarungan melawan Loki dan kawan-kawannya di toko Matsue Lark, yang diawali dengan datangnya Aliansi Shinpaku yang dipimpin oleh Niijima Haruo yang kemudian dikepung oleh Loki dan kawan-kawannya. Tidak lama setelah pertarungan dimulai datanglah Kenichi lalu Ukita dan Takeda. Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa Niijima menipu Kenichi, Ukita, dan Takeda dengan surat cinta palsu agar mau datang ke Matsue Lark. Namun dibalik perbuatan tersebut dapat penulis lihat juga sikap kebergantungan Niijima kepada tiga orang tersebut untuk dapat melindungi dirinya. Hal yang dilakukan Niijima menunjukkan salah satu sifatnya yakni suka berbohong.

3.2.2 Nilai Omoiyari

Seperti yang sudah penulis jelaskan pada bab sebelumnya, *omoiyari* atau empati adalah tingkah laku secara suka rela untuk memahami perasaan orang lain dan membantu orang lain untuk mengatasi masalahnya seakan-akan hal tersebut terjadi pada dirinya sendiri. *Omoiyari* biasa ditunjukkan ketika seseorang melihat keadaan orang lain yang sedang kesulitan akan berusaha membantu, misalnya guru yang melihat muridnya sedang kesulitan akan berusaha membantu mengatasi kesulitannya tersebut. Hal tersebut dalam *manga* terdapat pada situasi saat Kenichi pulang sekolah dalam kondisi babak belur setelah dihajar oleh Tsukuba. Kenichi menceritakan masalahnya kepada guru-gurunya bahwa dirinya membutuhkan

kekuatan untuk membela keadilan yang dia yakini. Akisame pun memutuskan untuk mulai mengajarkan jurus kepada Kenichi. Beberapa hari setelah latihan dimulai, ketika Kenichi sedang dilatih oleh Akisame dalam mempelajari jurus, Sakaki terus memperhatikannya. Sakaki yang sebelumnya mengatakan tidak akan menerima murid maupun mengajarkan jurus kepada siapapun tersebut, setelah melihat perjuangan Kenichi berlatih untuk menghadapi seniornya pada akhirnya malah ingin turut membantu Kenichi. Ditunjukkan pada kutipan dibawah ini.

逆鬼^{さかき} : おいガキ!! 今日^{きょう}は特別^{とくべつ}に、オレも技^{わざ}を一つ^{ひと}教えてやる!

おめえを半殺^{はんごろ}しにした、空手部^{からてぶ}の先輩^{せんぱい}とやらの特徴^{とくちょう}を言ってみな!!

謙一 : え?

秋雨^{あきさめ} : おやあ〜 弟子^{でし}は取らぬ主義^{しゅぎ}じゃなかったかね?

逆鬼 : 弟子^{でし}にするとはいってねえ!

きよ、今日^{きょう}は特別^{とくべつ}なんだよ! 今日^{きょう}はなあ 今日^{きょう}は...

そうだな!! 今日^{きょう}はオレ^{おれ}の誕生日^{たんじょうび}だった! だから、おめえだけ特別^{とくべつ}な!!

謙一 : は、はい。

秋雨^{あきさめ}、謙一^{けんいち} : 「ウソつくのめちゃくちゃへただな...」 *ここに

逆鬼^{さかき} : とにかく、おめーは大ラッキーだ!!

本当^{ほんとう}は弟子^{でし}は絶対^{ぜったい}にとらねーんだぞ、オレ^{おれ}は!! *耳^{みみ}まで真っ赤

(2 冊 : 11 章 : 15-16)

Terjemahan :

Sakaki : Hei bocah!! Hari ini spesial, aku juga akan mengajarkan jurus padamu!

Coba sebutkan ciri-ciri kakak kelas klub karate yang telah menghajarmu habis-habisan!!

Kenichi : Eh?

Akisame : Looh~ Bukannya berprinsip gak akan punya murid ya?

Sakaki : Aku gak bilang menjadikan dia muridku!

Ha, hari ini spesial tahu! Hari ini hari ini tuuh...

Oh iya!! Hari ini ulang tahunku! Oleh karena itu, spesial hanya untukmu!!

Kenichi : I, iya.

Akisame, Kenichi : {Kebohongannya kacau banget...} *didalam hati

Sakaki : Bagaimanapun juga, kamu ini benar-benar beruntung!!

Aku ini, sesungguhnya benar-benar tidak akan menerima murid!!

*telinganya merah total

(volume 2: chapter 11: 15-16)

Pada kutipan di atas, Sakaki mencari-cari alasan agar dirinya dapat membantu Kenichi untuk belajar jurus. Bahkan, Akisame dan Kenichi pun mengetahui bahwa alasan-alasan tersebut adalah bohong. Meski telah menyatakan untuk mengajarkan jurus pun, Sakaki menyatakan kembali bahwa dirinya berprinsip tidak akan menjadikan siapapun jadi muridnya. Sikap *omoiyari* atau empati ditunjukkan oleh Sakaki karena telah melihat keseriusan Kenichi yang telah mengikuti latihan berat yang diberikan oleh para master beladiri di Ryouzanpaku. Pada kutipan tersebut menunjukkan sifat pantang menyerah Kenichi, karena dirinya dapat bertahan dalam mengikuti semua latihan berat yang terdapat di dojo Ryouzanpaku, bahkan hingga dapat menggugah Sakaki untuk mengajari dirinya. Hal tersebut juga menunjukkan proses Kenichi dalam perjuangannya melawan ketidakadilan yang merupakan tema pada *manga* tersebut.

Sikap *omoiyari* selanjutnya yang ditunjukkan oleh guru dan murid adalah ketika Kenichi sedang kebingungan mencari cara bagaimana cara menghadapi lawan yang menggunakan senjata, setelah sebelumnya bertemu lawan yang demikian dan Kenichi tidak berani melawan musuh tersebut. Lalu kemudian Shigure yang melihat hal tersebut ingin mengajari bagaimana cara menggunakan senjata kepada Kenichi, meski Kenichi tak memintanya. Seperti yang ditunjukkan dalam gambar dan kutipan dibawah ini.



美羽 : しぐれさん! 何してますですか!?

しぐれ : べつ...に。

秋雨 : しぐれは謙一くん、武器^{ぶき}の使い方^{つかかた}を教^{おし}えてあげたいようだよ!

謙一 : えっ!

(3 冊 : 20 章 : 10—12)

Terjemahan :

Miu : Shigure san, Sebenarnya apa yang kamu lakukan!?

Shigure : Nggak ada.

Akisame : Kelihatannya Shigure ingin mengajarkan cara menggunakan senjata kepada Kenichi kun!

Kenichi : Eh!

(volume 3: chapter 20: 10-12)

Pada gambar di atas, terlihat jelas bahwa Kenichi ketakutan karena Shigure memainkan senjata didepan matanya. Kemudian datanglah Miu untuk menanyakan maksud apa-apa yang dilakukan oleh Shigure. Selanjutnya pada kutipan di atas, dijelaskan oleh Akisame bahwa Shigure sebenarnya ingin mengajari Kenichi cara menggunakan senjata. Sikap *omoiyari* ditunjukkan oleh Shigure dengan ingin melatih Kenichi untuk menghadapi rasa takutnya terhadap senjata meski Kenichi tak meminta kepada Shigure. Pada kutipan diatas, Miu menunjukkan salah satu sifatnya yakni peduli yang ditujukan pada Kenichi yang sedang ketakutan melihat tingkah Shigure.

Selain hubungan guru dengan murid, sikap *omoiyari* juga terjalin dalam hubungan pertemanan. Seperti kutipan selanjutnya yang ditunjukkan oleh Miu kepada Kenichi. Ketika Kenichi mendapatkan masalah, yakni perjanjian untuk melawan Daimonji minggu depan agar dirinya dapat tetap mengikuti klub karate.

Pada sore hari, ketika Kenichi berlatih beladiri sendirian dengan berpedoman pada buku. Tiba-tiba muncul Miu yang kemudian menunjukkan cara yang benar dalam memukul dan menendang. Setelah itu, tanpa diminta oleh Kenichi sebelumnya, Miu menawarkan dirinya untuk mengajari teknik beladiri kepada Kenichi.

美羽 : こんな感じですよ。

私でよろしければ、教えてさしあげましてよ。

謙一 : 「す、凄い...」 「やっぱり凄いよ! この女!!!」

(1 冊 : 2 章 : 38)

Terjemahan :

Miu : Seperti ini.

Kalau boleh, aku bisa saja mengajarimu.

Kenichi : {He, hebat...} {Benar-benar hebat! Gadis ini!!!}

(volume 1: chapter 2: 38)

Pada kutipan di atas, Miu menawarkan dirinya untuk mengajari beladiri kepada Kenichi jika Kenichi bersedia. Hal tersebut merupakan sikap *omoiyari* karena Miu ingin membantu bukan karena diminta oleh Kenichi. Pada kutipan diatas menunjukkan sifat peduli Miu terhadap Kenichi, setelah melihat Kenichi berusaha berlatih untuk melawan ketidakadilan yang dialaminya. Selain itu, situasi pada kutipan diatas juga menunjukkan tema pada *manga* ini, yakni perjuangan Kenichi melawan ketidakadilan dan juga amanat untuk giat dalam mencapai cita-cita.

Kutipan selanjutnya yang menunjukkan sikap *omoiyari* antar teman ditunjukkan oleh Kenichi terhadap teman sekelasnya. Setelah Kenichi membaca

surat yang terdapat di mejanya, Kenichi mengetahui bahwa ada dua orang teman sekelasnya yang dibawa oleh Ragnarok. Dua orang teman sekelasnya ternyata adalah orang yang dahulu pernah menjahili dirinya. Namun, meski begitu Kenichi tetap menganggap mereka sebagai salah satu teman. Kenichi yang tidak ingin terjadi sesuatu yang buruk terhadap mereka, akhirnya datang untuk menolong mereka berdua meski tanpa diminta oleh mereka.

謙一 : ちがう!!

ボクがここへ^き来たのは、^{だれ}誰もためでもない!

^{おのれじしん}己自身のためだ!!

武田 : くっ...この!

謙一 : ^{ゆうじん}友人を見捨てるのが、^{みす}殴られるよりいやだったからだ!!

だから、あの^{ふたり}二人が^{かんしや}感謝してくれえなかりうが、^{じぶん}自分が^{そん}損をしようが^{かんけい}関係ない!

武田 : うるさい!!

謙一 : ^{けつ}決して^{なに}何も^{もと}求めないし、^{こうかい}後悔もしない!!

武田 : だまれえ〜っ!!

(4 冊 : 28 章 : 16)

Terjemahan :

Kenichi : Salah!!

Aku datang kesini bukan demi siapa-siapa!

Tapi demi diriku sendiri!!

Takeda : Ugh... Bocah ini!

Kenichi : Karena lebih baik aku dihajar dibandingkan meninggalkan teman-temanku!!

Oleh karena itu, mau mereka berdua berterima kasih atau tidak pun, tidak ada hubungannya aku rugi atau tidak!

Takeda : Berisik!!

Kenichi : Aku sudah memutuskan untuk tidak meminta apapun dari mereka, dan aku tidak akan menyesalinya!!

Takeda : Diaaaa~m!!

(volume 4: chapter 28: 16)

Pada kutipan di atas, Kenichi menjelaskan alasan dirinya menyelamatkan kedua teman sekelasnya tersebut. Kenichi beralasan bahwa dengan menolong kedua temannya tersebut bukanlah demi kedua orang tersebut melainkan demi dirinya sendiri. Bahkan Kenichi tidak mengharapkan imbalan apapun dengan perbuatannya tersebut. Hal tersebut merupakan sikap *omoiyari* karena Kenichi menolong tanpa perlu diminta sebelumnya oleh kedua orang temannya tersebut. Kutipan tersebut menunjukkan sifat pemberani Kenichi dan juga mencerminkan amanat menolong orang yang butuh pertolongan tanpa pandang bulu dan membela orang yang ditindas.

Kutipan selanjutnya yang menunjukkan sikap *omoiyari* Kenichi terhadap temannya adalah sikap Kenichi yang menawarkan bantuan kepada Takeda dengan memberikan kontak kepada Takeda agar suatu saat Takeda dapat menghubungi dirinya pada saat kesulitan. Karena Takeda dianggap sebagai pengkhianat oleh Ragnarok.

謙一 : とにかくラグナレクの奴らが襲^{やつ}ってきたら、ボクを呼び出してください! すぐ駆けつけますから!!

武田 : ふう... わかったよ。

(6 冊 : 51 章 : 4)

Terjemahan :

Kenichi : Pokoknya jika ada orang dari Ragnarok yang menyerang, tolong hubungi aku! Karena aku akan segera datang!!

Takeda : Hmm... Baiklah aku mengerti.

(volume 6: chapter 51: 4)

Pada kutipan di atas, Takeda diminta Kenichi untuk segera menghubunginya bila ada anggota Ragnarok yang datang menyerangnya. Hal tersebut menunjukkan sikap *omoiyari* karena hal yang dilakukan Kenichi dapat membantu Takeda meski Takeda tidak memintanya. Kutipan tersebut menunjukkan sifat pemberani Kenichi dan juga mencerminkan amanat menolong orang yang butuh pertolongan tanpa pandang bulu.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Manga “Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi” merupakan *manga* karya Matsuen Shun yang diterbitkan oleh *Shogakukan* pada tahun 2002 yang berjumlah 61 volume. Namun pada penelitian kali ini penulis hanya membahas volume 1-16 saja. Penelitian ini membahas unsur intrinsik yang penulis teliti dalam penelitian ini adalah Tema, tokoh dan penokohan, latar, dan amanat. Tema dalam *manga “Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi”* adalah “perjuangan Kenichi melawan ketidakadilan”. Tokoh utama dalam *manga* ini adalah Shirahama Kenichi, sedangkan tokoh tambahannya adalah Fuurinji Miu, Nijima Haruo, 6 ahli beladiri dojo Ryouzanpaku (Fuurinji Hayato, Sakaki Shio, Koetsuji Akisame, Kousaka Shigure, Ma Kensei, dan Apachai Hopachai), tim Nanjou Kisara dari Ragnarok (Takeda Ikki, Ukita Shizou, Nanjou Kisara, dan lainnya), 8 tinju (pemimpin Ragnarok) (Asamiya Ryuuto, Kitsukawa Shougo, Kugatachi Kaname, Takame Kyouichi, Kugenin Hibiki, Tanimoto Natsu, Yuuma Chiaki, dan Nanjou Kisara).

Tokoh Shirahama Kenichi digambarkan sebagai orang yang bersifat pantang menyerah, pemberani dan peduli. Sementara pada tokoh tambahan penulis hanya meneliti penokohan tokoh Fuurinji Miu dan Nijima Haruo. Fuurinji Miu mempunyai sifat setia kawan, pemberani dan peduli. Sedangkan tokoh Nijima Haruo mempunyai sifat rasa ingin tahu yang tinggi dan pembohong.

Unsur berikutnya adalah latar. Terdapat 3 latar dalam cerita, yakni tempat, waktu, dan sosial. Latar tempat dalam *manga* ini adalah kelas 1-E, ruang klub karate, ruang klub senam irama, atap sekolah, dojo Ryouzanpaku, dan pulau Fuurinji. Latar waktunya adalah pagi, siang, malam, dan musim panas. Sedangkan latar sosialnya adalah mengenai kehidupan masyarakat tingkat menengah kebawah. Unsur berikutnya adalah amanat. Terdapat beberapa amanat dalam *manga* ini, yakni selalu membela orang yang ditindas, menolong orang yang butuh pertolongan tanpa pandang bulu, jangan menyerah dalam menggapai cita-cita dan selalu bersikap lembut pada orang lain.

Selain unsur-unsur intrinsik di atas, penulis meneliti mengenai nilai *amae* (kebergantungan) dan *omoiyari* (empati) yang ditunjukkan oleh tokoh-tokoh yang terdapat dalam *manga* tersebut. Bentuk *amae* yang terdapat dalam *manga* ini adalah, 1) Hubungan *amae* antara murid kepada guru yang ditunjukkan oleh Kenichi dengan guru beladiri yang berada di dojo Ryouzanpaku. Contohnya seperti yang ditunjukkan Kenichi kepada Akisame dan Sakaki, Kenichi menceritakan masalahnya kepada kedua gurunya tersebut dengan harapan akan dibantu oleh mereka, dan 2) Hubungan *amae* antar teman yang ditunjukkan oleh Kenichi ketika dia bertanya kepada Miu cara agar dirinya dapat menjadi kuat, dengan harapan Miu dapat membantunya dalam hal tersebut. Selain itu, hubungan *amae* antar teman juga ditunjukkan oleh Niijima kepada Kenichi ketika meminta perlindungan dengan bersembunyi dibelakang Kenichi ketika dirinya merasa terancam bahaya.

Bentuk *omoiyari* yang terdapat dalam *manga* ini adalah, 1) sikap *omoiyari* antara guru kepada murid ditunjukkan oleh Sakaki kepada Kenichi ketika Kenichi

yang pulang dalam kondisi babak belur curhat kepada Akisame bahwa dirinya membutuhkan kekuatan lebih untuk membela keadilan yang dia yakini. Setelah beberapa hari belajar jurus bersama Akisame. Pada suatu hari, Sakaki turut menawarkan untuk mengajarkan jurus kepada Kenichi meski tidak diminta oleh Kenichi sebelumnya. Sikap *omoiyari* antara guru dengan murid juga ditunjukkan oleh Shigure ketika Kenichi sedang kesulitan dalam menghadapi lawan yang menggunakan senjata. Shigure yang melihat Kenichi sedang kebingungan datang dengan maksud mengajari senjata kepada Kenichi, agar Kenichi dapat melawan ketakutannya tersebut. Meski Kenichi tidak meminta bantuan dari Shigure sebelumnya. dan 2) sikap *omoiyari* antar teman beberapa kali ditunjukkan oleh Kenichi, yakni terhadap dua orang teman sekelasnya ketika mereka dibawa oleh anggota Ragnarok. Kenichi datang menolong mereka berdua meski tidak diminta oleh mereka sebelumnya. Lalu terhadap bekas musuhnya yang sudah keluar dari geng Ragnarok yang bernama Takeda dengan memberikan kontakannya agar dapat dihubungi ketika Takeda diserang oleh anggota Ragnarok lainnya. Sikap *Omoiyari* juga ditunjukkan oleh Miu, ketika melihat Kenichi sedang berlatih sendirian untuk persiapan bertarung melawan Daimonji hanya dengan berpedoman buku. Melihat hal tersebut, Miu pun menghampiri Kenichi dan menawarkan dirinya untuk membantu dengan mengajarkan Kenichi beladiri.

Dari hasil penelitian bentuk nilai *amae* dan nilai *omoiyari* dalam *manga* “*Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi*”, penulis menyimpulkan bahwa dalam *manga* tersebut terdapat keterkaitan sebab akibat antara nilai *amae* dan nilai *omoiyari*. Munculnya sikap *amae* (kebergantungan) seseorang adalah karena adanya orang

lain yang menunjukkan sikap *omoiyari* (empati) kepada dirinya, dan membiarkan orang bergantung kepadanya.

4.2 Saran

Setelah penulis meneliti *manga* ini, terdapat beberapa permasalahan yang penulis harapkan selanjutnya dapat diteliti. Penelitian tersebut yakni perubahan kepribadian pada beberapa karakter dari karakter yang baik menjadi jahat maupun sebaliknya. Selanjutnya yakni nilai persahabatan yang ditunjukkan oleh maupun terhadap Kenichi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisjahbana, S. Takdir. 1986. *Antropologi Baru*. Jakarta : PT. Dian Rakyat.
- Aminuddin. 2009. Pengantar Apresiasi Karya Sastra. Bandung: Algesindo.
- Bantul.
- Doi, Takeo (1985). *The Anatomy of Dependence: The Key Analysis of Japanese Behavior*. English trans. John Bester (edisi ke-2). Tokyo: Kodansha International.
- Fatonah, Noneng. 2008. *Nilai-Nilai Moral yang Tercermin dalam Manga Doraemon*. Skripsi Universitas Indonesia.
- Genzberger, Cristine. 1994. *Japan Business: The Portable Encyclopedia for Doing Business with Japan*. California: World Trade Press.
- Gravett, Paul. 2004. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. New York: Harper Design.
- Hara, Kazuya. 2006. *The Concept of Omoiyari (Altruistic Sensitivity) in Japanese Relational Communication*. Japan: Meikai University
- Johnson, Frank A. (1993). *Dependency and Japanese Socialization: Psychoanalytic and Anthropological Investigations into Amae*. New York: New York University Press.
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Kusmayadi, Ismail., Dini Aida Fitria, Eva Rahmawati, Imam Condro Pamungkas. 2008. *Be Smart Bahasa Indonesia*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Lebra, Takie Sugiyama. 1976. *Japanese Patterns of Behavior*. Hawaii: The
- Mattulada. 1979. *Pedang dan Sempoa*. Jakarta: Depdikbud.
- Noor, Redyanto. 2009. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Ramadhanti, Dina. 2016. *Buku Ajar Apresiasi Prosa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.

Rokhmansyah, Alfian. *Studi dan Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Shun, Matsuen. 2002. *Shijou Saikyou no Deshi: Kenichi*. Tokyo: Shougakukan.

Siswandarti. 2009. *Panduan Belajar Bahasa Indonesia untuk SMA Kelas XI*. Yogyakarta: Dinas Pendidikan Menengah dan Nonformal Kabupaten

Siswanto. 2008. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: PT. Grasindo.

Stanton. Robert. 2007. *Teori Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sudjiman, Panuti. 1988. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Teeuw, A. 1983. *Membaca dan Menilai Sastra: Kumpulan Karangan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Teeuw, A. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.

University Press of Hawaii.

Wierzbicka, Anna. 1997. *Understanding Cultures through Their Key Words English, Russian, Polish, German, and Japanese*. New York: Oxford University Press.

Wiyatmi. 2006. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka.

要旨

本論文の題名は『「史上最強の弟子ケンイチ」の漫画にある甘えと思いやりの分析』である。この題名を選んだ理由は、漫画は値打ちを表して日本社会の規矩準繩の指標であるから。また、この漫画は日本の中に一つの有名な漫画だし、いる苛め子が苛めする人に戦っていることが面白いだと思うからである。その漫画を読むと登場人物が甘えと思いやりの価値を表すことがある。その理由で本論文を書く目的は「漫画史上最強の弟子ケンイチ」にある甘えと思いやりのことを調べるためである。

本論文に筆者は「構造主義」と「文化理論」という理論を使った。また、本論文に「定性分析」という研究方法を使った。それは資料として研究と関連する本、記事、インターネットのデータを集めたり、記録したり、読んだりして、精神的な分析するという方法である。さらに、漫画ではテーマ、登場人物とその性格、時設定、場所設定、社会的設定とメッセージを分析するために「構造要素」という理論を使った。この漫画の登場人物の性格を分析するために「アナリチック方法」と「ドラマチック方法」という研究方法を使った。「アナリチック方法」というのは作者が直接の説明を通して登場人物の性格を探しているテクニックで、「ドラマチック方法」というのは作者がはっきり説明しないので登場人物の会話や話しの背景からなどの通して登場人物の性格を探しているテクニックである。

「漫画史上最強の弟子ケンイチ」という漫画は「白浜謙一」という苛めされたことがある高校生の生活の語れてる。風鈴時美羽という転校生に会って彼の生活が変わってきた。謙一が美羽の家の梁山泊という道場で武術の訓練を始まった。その訓練で謙一が自分を苛めた人に戦っているが、その後、苛める人だけでなく替えの能力を試す人が次々に来て、謙一に挑戦しに来た。自分を守るために謙一はもっと頑張って毎日一生懸命訓練している。

本論文で分析した本質的な要素は四つあって、それはテーマ、登場人物とその性格、時間設定、場所設定、社会的設定、とメッセージである。この漫画のテーマは「不正を戦う謙一」である。この漫画の主人公は白浜謙一でほかの登場人物は風鈴時美羽、新島春男、と梁山泊の六人師匠「風鈴時隼人、逆鬼 至緒、岬越寺 秋雨、香坂 しぐれ、馬 剣星、とアパチャイ・ホパチャイ」、敵対者の南條 キサラのチーム「武田一基、宇喜田 孝造、南條キサラ、その他」、八拳豪のラグナレクのリーダー「朝宮龍斗、吉川 省吾、久我達要、高目恭一、久下任響、谷本夏、遊馬千秋、南條キサラ」

主人公の白浜謙一は勝ち気だし、勇ましくて、愛情深い人として表せた。主人公以外には二人だけ分析した。それは転校生の風鈴時美羽と新島春男。風鈴時美羽は忠実だし、勇ましくて、優しい女である。新島春男は物好きと簡単にウソをつく人である。

次の本質的な要素は場所設定と時設定、と社会的設定である。この漫画の場所設定は一年E組、空手部室、新体操部室、学校の屋上、梁山泊道場、と風鈴時島である。この漫画のはっきり表す時設定は朝、昼、夜、と夏である。また社会的設定は不経済の生活である。この漫画通して作者はいくつかのメッセージを伝えたいと思う。それはその一乱暴された人を守ること、その二救いを求める人にぜったいに助けてあげること、その三は夢を叶えるために頑張る必要があること、誰にでも大切にすること。

次はこの漫画にある甘えと思いやりのことを分析結果である。

この漫画にある甘えの形が二つあって、一番目は弟子と師匠の関係である。その形は謙一が梁山泊の六人師匠の關係に武術の問題があるとその六人たちに頼んだの場面から見られている。二番目は友情關係に甘えるの形である。その形は謙一が梁山泊に入る前に武術の問題がある時に美羽にしか頼まないの場面から見られているし新島が危ないところに謙一に頼んだの場面から見られている。

最後に、この漫画にある思いやりの形が二つあって、一番目は師匠と弟子の關係で思いやりの形である。その形は梁山泊の六人師匠が頼まずに謙一を助けに来るの場面から見られる。次は友情關係に思いやりの形である。その形は謙一が二人の同級生たちに頼まずに助けに来る場面から見られているし武田という元敵の無事ために聞かずに謙一が電話番号を教えてあげる場面から見られている。さらに龍斗という元幼なじみが謙一を殺しに

戦ったが、龍斗が危ないところに合うと謙一が頼まずに助けに来る場面もある。

分析したあと、筆者はこの漫画に甘えと思いやりのことが関係があるということ分かるようになった。それは、誰か誰にも思いやりを受けなかったら、その人は甘えの態度に影響されると思っている。

最後に、本論文で筆者は甘えと思いやりのことしか研究しないが機会があったら、登場人物の性格変化か友情の値を研究したいと思う。

LAMPIRAN





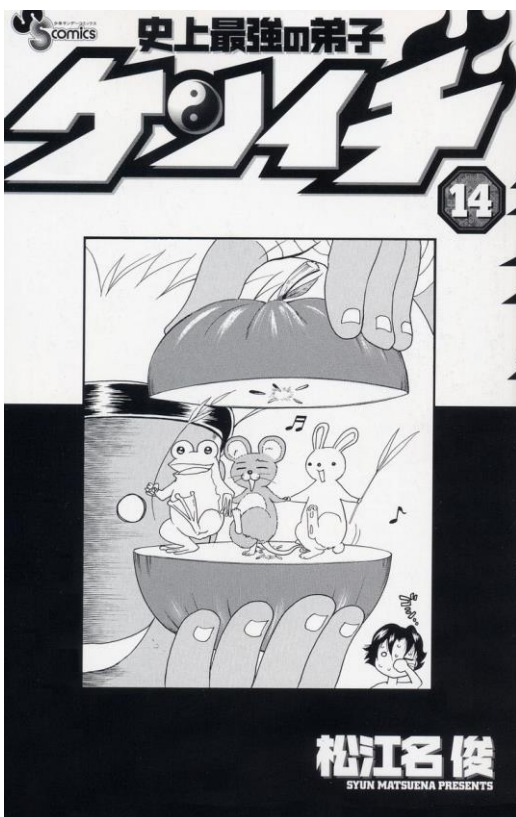
The strongest in history
but he is the disciple.













BIODATA PENULIS

Nama	: Wahyu Prihartanto
Tempat, Tanggal Lahir	: Magelang, 08 Januari 1994
NIM	: 13050112130030
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Agama	: Islam
Alamat	: Perumahan Puri Kosambi 2, CS 46, Ds. Duren, Kec. Klari, Kab. Karawang
Nama Ayah	: Samsodin
Nama Ibu	: Sarinah
Alamat Email	: wprihartanto.wp@gmail.com
Riwayat Pendidikan	: 1. SDN Duren 1 2. SMPN 1 Klari 3. SMAN 1 Karawang 4. S-1 Sastra dan Bahasa Jepang Universitas Diponegoro



